NOTÍCIAS • PREVIEWS • TESTES • ANÁLISES • DEMOS EXCLUSIVAS • A REVISTA MAIS VENDIDA DO PLANETA
PlayStation
Revista Oficial
PlayStation®
Edição portuguesa
Nº 61 | Agosto de 2000 | 1.200$00
ALIEN RESURRECTION
ELES ESTÃO PRESTES A SAIR DAS PAREDES!
CONHEÇA A NOVA FACE DO TERROR
PEQUENA MAS PERFEITA
É PEQUENINA, É GIRA, TEM TELEMÓVEL - SAIBA COMO A PS ONE VAI MUDAR O MUNDO DOS JOGOS.
TESTES
FRONT MISSION 3
WIPEOUT SE
ALUNDRA 2
ETERNAL EYES
DISNEY RACING
DRACULA
MOHO
DRAGON VALOUR
RESCUE SHOT
TRON BONNE
ALL STAR TENNIS 2000
NIGHTMARE CREATURES II
ASTERIX & OBELIX
E MAIS!
DRIVER 2
A SEQUELA DE DRIVER PREPARA-SE PARA INCENDIAR AS ESTRADAS NO PRÓXIMO OUTONO!
VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ MILLE MIGLIA ■ DAVE MIRRA'S BMX
LMA MANAGER 2001 ■ X-MEN: MUTANT ACADEMY ■ TITAN AE
GUIA DE JEDI POWER BATTLES E SYPHON FILTER 2 ■ PARASITE EVE II

Editorial

Seguindo a tradicional conversão de licenças de filmes para videojogos, Alien Resurrection prepara-se para assaltar a consola da Sony como se esta fosse a famosa nave do filme. Alguém quer interpretar a personagem Ripley? Após quatro filmes de enorme sucesso, e um jogo Alien Trilogy, o lançamento de Resurrection, programado para sair há um ano atrás, é mais do que merecido. Embora a data de saída seja tardia para capitalizar sobre os louros do filme, a espera valeu a pena. Menos elaborado, menos aguardado, mas igualmente prometedor, Vib Ribbon, um projecto do criador de PaRappa The Rapper, prima pela diferença. Quem se lembraria, nos dias que correm, de criar um jogo com gráficos tão rudimentares e uma jogabilidade tão básica? Masaya Matsuura fê-lo e criou um título de tal forma original e bizarro que é impossível ignorá-lo. Igualmente impossível de ignorar, a sequela de Driver está já a ser alvo dos últimos retoques para o lançamento em Novembro. A grande novidade é que agora "é possível sair do bendito carro". Além disso, caso não conheça Havana, Rio de Janeiro, Chicago ou Las Vegas, Driver 2 proporciona-lhe uma viagem por estas cidades ao volante do carro de Tanner. Mas não são só estas as novidades deste mês. Consulte as páginas seguintes para ficar a saber tudo o que o mês de Agosto lhe oferece. Ainda estamos em pleno Verão, mas já parece Natal.
Bons Jogos!

Ficha Técnica

Revista Oficial PlayStation Agosto 2000
R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 153.667/00
Director geral: João Lopes

Administração, Redacção e Publicidade
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral: 21 434 45 00
Publicidade: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

Director da Edição Portuguesa
Paulo Oliveira

Secretariado
Priscilla Pereira

Redacção
Teresa Afonso (Editora), Sofia Crespo (Revisão) e Susana Santos

Colaboradores
Ana Leitão, Isabel Canhoto, Teresa Verde

Arte
Bruno Nicolau

Assinaturas
Susana Ferreira

Publicidade
Gertrudes Veríssimo
E-mail: publicid@esoterica.pt

Pré-Impressão
Pancro - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

Impressão
SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa
Tel.: 21 425 69 00

Distribuição
Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: 21 940 65 00

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 42 000 exemplares

Membro da
NÃO PERCA!!!

SAIBA TUDO SOBRE...

SUMÁRIO

EM PRODUÇÃO

PREVIEWS

DESTAQUE

"Sobem por paredes, caem de tectos, agrupam-se e escondem-se nas sombras"

32 LMA MANAGER 2001

36 MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

34 TITTAN AE

40 PARASITE EVE II

43 GRIND

24 DRIVER 2

46 ALIEN RESURRECTION

página 046

Alien Resurrection

Finalmente, Alien chega à PlayStation e está uma beleza...

TESTES

DIVERSOS

No CD:

Para uma dieta equilibrada, veja os jogos bem frescos que temos para si.

DESTRUCTION DERBY RAW — Jogável
Experimente a combinação de altas velocidades com choques de veículos em dois modos desafiantes.

STAR TREK: INVASION — Jogável
Os Romulans atacaram uma nave da Federação. Agora cabe-lhe a si tirá-los de lá.

SILENT BOMBER — Jogável
Jogue as primeiras etapas deste novo título explosivo da Studio 3.

MOHO — Jogável
Lute nas três arenas deste viciante puzzle de acção...

VIB RIBBON — Jogável
Um bizarro título musical da mente brilhante do criador de PaRappa The Rapper.

GRIND SESSION — Vídeo
Maravilhe-se com os melhores skaters do mundo, que fazem truques mesmo em frente aos seus olhos.

TENCHU 2 — Vídeo
Esta sequela do jogo de Ninjas da Activision vai aparecer furtivamente e cortar-lhe a garganta antes de poder dizer Socor...

GALERIANS — Vídeo
Dê uma espreitadela a este título de horror de sobrevivência da Crave.

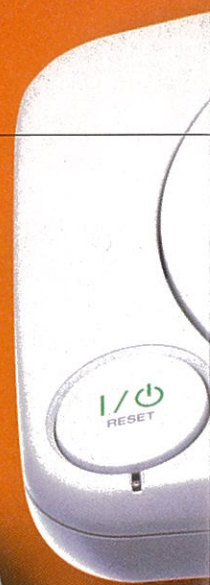
VANISHING POINT — Vídeo
Uma pequena amostra para a demo jogável do próximo mês. Promete ser um jogo de corridas super rápido.

TITAN AE
Veja o trailer do filme e imagine como será o jogo, a ser lançado no final do ano.

DOWNLOADS DE CHEATS PARA...
- TOY STORY 2
- COLONY WARS: RED SUN
- FEAR EFFECT
- WARZONE 2100
- SYPHON FILTER 2

CONSULTE A PÁGINA 93 AGORA

NOTÍCIAS

Chris Deering, Presidente da Sony Europe: "O preço a que a PlayStation estiver será o preço da PS One!"

A nova PS One tem um terço do tamanho da máquina original e será seguida em breve por um cabo adaptador para telefones móveis WAP e, depois, por um ecrã LCD, na Primavera.

TODAS AS NOVIDADES DO MUNDO PLAYSTATION

ESTE MÊS...

PLAYSTATION REDESENHADA

PS ONE: A PRÓXIMA GERAÇÃO

JOGOS ONLINE CHEGAM À NOVÍSSIMA PS ONE

Após muita especulação, a Sony apresentou, finalmente, detalhes da PlayStation reformulada. Irá chamar-se PS One e estará à venda na Europa em Setembro e é, na verdade, muito engraçada.

O anúncio confirmou que a consola se irá tornar mais pequena, encolhendo cerca de um terço. Mas isto é apenas o princípio da história. Inclui um ecrã LCD e um cabo adaptador que permite ligá-la a um telemóvel WAP para diversão online. Será isto finalmente o PocketStation no telemóvel? Tecnicamente falando, a PS One é exactamente a mesma máquina, só que as maravilhas da tecnologia moderna permitiram à Sony reduzi-la a uma dimensão mais portátil.

O preço da nova máquina ainda não foi confirmado, mas Chris Deering, presidente da Sony Europe, confidenciou-nos que "PS One é PlayStation. Por isso, o preço a que a PlayStation estiver será o preço da PS One."

A Sony pretende lançar a nova consola em Setembro, antes da saída da PlayStation 2 na Europa e deixará de produzir a máquina original antes dessa data. Será que a Sony está a desencadear um ataque ao mercado de máquinas portáteis dominado pelo Game Boy?

"É óbvio que há um grande mercado em termos de portabilidade, da mesma forma que o Walkman se expandiu no mercado de música", afirma Chris Deering. "Acho que é justo dizer que há alguma sobreposição, simplesmente pela concepção de portabilidade, mas estamos a definir o mercado na nossa própria perspectiva."

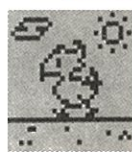
O mês de Setembro verá também o lançamento de um

"Haverá características de conectividade nos jogos PlayStation relacionados com a tecnologia WAP"

Os telemóveis WAP (à esquerda) ligar-se-ão à PS One, funcionando da mesma forma que um PocketStation (em baixo), mas com ligação à Internet.

CHEGOU A HORA

O QUE WIRELESS SIGNIFICARÁ PARA SI.

O que significa a capacidade Wireless (sem fios) para jogadores e o que será efectivamente a nova PocketStation? Aparentemente, o programa de subjogo, que permite que títulos completos PS interajam com o PocketStation, foi abandonado nos lançamentos PAL na Europa. Ridge 4 tem-no, Final Fantasy VII também, e até jogos a lançar em breve terão ecrãs de menu que incluem opções PocketStation. São apenas para o Japão – isto é, até agora. Os futuros lançamentos poderão mesmo ter os seus mini-jogos "ligados" de novo para serem usados com telefones WAP. Será então possível criar uma personagem num subjogo de FFVII, por exemplo, antes de utilizar o seu telefone WAP para carregar a informação para o servidor da Sony e competir numa liga global.

cabo adaptador especial que liga toda a família PlayStation (PlayStation, PS One e PlayStation 2) a telemóveis com compatibilidade WAP. Estes permitem aceder a sites da Web, descarregando informação sobre entretenimento, desporto, finanças, para além de oferecer jogos online acabados de desenvolver. A ligação não significará jogos para múltiplos jogadores no seu telefone, mas implicará a possibilidade de trocar informação de jogo, enviando boas pontuações para sites e descarregando informação de outras pessoas. Dado o sucesso do PocketStation no Japão, parece provável que os telemóveis funcionem da mesma forma na Europa.

"No seu tempo, o PocketStation teve algumas ambições de evoluir para uma ligação telefónica", comenta Deering. "Devido à oferta e ao desenvolvimento da PlayStation 2, não chegou à Europa nem aos Estados Unidos. Mas sem dúvida haverá características de conectividade nos jogos PlayStation relacionados com a tecnologia móvel e WAP."

A Sony Japão já está a criar jogos online para telefones e a construir servidores para gerir o aumento do tráfego que espera. Na Europa, o desenvolvimento de jogos WAP e sistemas online também começa a acelerar, com a Eidos a negociar um contrato com o fornecedor de telefones móveis Nokia.

A tecnologia de telecomunicações na Europa está a alcançar a do Japão, mas o acesso à Internet ainda é demasiado dispendioso para que a maior parte das pessoas utilize o seu telemóvel para aceder à Net. Mas a situação promete mudar.

Na próxima Primavera, a PS One tornar-se-á portátil, com a chegada do novo mini ecrã LCD a cores. Este simpático periférico tem o mesmo formato que a tampa do disco e encaixa na parte superior da máquina, levantando-se para revelar um pequeno ecrã quadrado. Uma vez que a PS One pode ser ligada a um isqueiro de automóvel, parece vir a ser uma candidata provável a substituir o livro de bolso como companheiro de viagem. Quando viajamos de carro, pelo menos.

De momento, a PS One necessita de um adaptador AC, o que a limita às tomadas ou ao automóvel. Mas dada a grande variedade de equipamento electrónico que a Sony dispõe, incluindo Camcorders digitais e computadores portáteis, é apenas uma questão de tempo até que chegue às lojas uma bateria para a PS One.

"É preciso muita energia para fazer funcionar um CD-ROM e um ecrã LCD", afirma Deering. "E se conseguirmos produzir uma bateria suficientemente potente e acessível, em termos de preço, e que funcione, é claro que nos sentiremos inclinados a fazer isso mesmo." Por isso, algures, as legiões de mulheres e homens da Sony, em batas brancas, andam atarefadas a procurar o próximo avanço tecnológico em termos de baterias lithium recarregáveis. ■

A PS One com o mini-ecrã LCD (e telefone WAP), que a tornarão portátil.

ULTRA SECRETO

UM TEMPO BEM JOLIE
Angelina Jolie, a estrela do filme Tomb Raider a estrear em breve, falou recentemente sobre a sua preparação para o papel. "Vão mandar-me para uma escola de boas maneiras. Lara é muito britânica", disse Jolie. "Tive aulas de ballet, mergulho, armas e com as Forças Especiais", acrescentou o par de lábios com pernas. Os fãs de Lara podem contar vê-la em breve no ecrã. "Há mergulho, corridas de motos, natação com uma centena de enguias e iremos até ao Cambodja, Islândia e Inglaterra."

HUSSEIN JOGA PELA EMPIRE
A Empire Interactive contratou Nassar Hussein para o seu próximo título de críquete, International Cricket Captain 2000. ICC 2000 é a sequência do jogo PC de 1998 e inclui uma base de dados internacional de jogadores, com estatísticas que remontam ao início da temporada de 2000, e comentários de Jonathan 'Aggers' Agnew, da BBC.

MOSTRE-ME LÁ ESSES DEDOS
A BBC Manchester está a trabalhar num novo programa para videojogadores, provisoriamente intitulado Bleeding Thumbs (Polegares Em Sangue). O formato ainda está em desenvolvimento, mas os três segmentos piloto incluem comentários de jornalistas da especialidade, um momento de perguntas e respostas, e um combate até à morte com celebridades, usando um motor de videojogo. A série tem planos para licenciar o motor usado no shoot 'em up para PC Unreal Tournament para colocar as estrelas a enfrentarem-se num ambiente virtual. Resta saber se o programa chegará a terras lusas.

SEJA O BOSS ANTES DO NATAL
O episódio deste ano da série Player Manager, Player Manager 2001, chegará às lojas em Novembro, mesmo a tempo da procura natalícia de jogos. O título é editado pela Anco e produzido por uma produtora que ainda não foi divulgada. Como é natural, iremos dar-lhe mais notícias à medida que forem surgindo.

ULTRA SECRETO

SEQUELA DE FREAK
A SCEE confirmou que lançará Speed Freaks 2 na PlayStation no próximo Inverno. Como o primeiro jogo, a sequela será desenvolvida pela Funcom. Os fãs do original podem contar com mais corridas velozes, coloridas e divertidas por altura do Natal.

MISSÃO PARA LÁ DE MARTE
A editora Ubi Soft anunciou um novo jogo de combate com veículos intitulado Infestation. O jogo conterá elementos de puzzle para além de muita pancadaria em alienígenas. A acção decorre depois da invenção de Portais de Salto que permitem uma rápida passagem através do espaço. O que significa que o jogador irá navegar 24 ambientes no decurso de 22 missões. A Ubi Soft também promete cinco modos para múltiplos jogadores. Fique atento a uma análise completa no próximo número.

TOCA CONTINUA
A Codemasters fez inversão de marcha no que se refere ao seu novo jogo de corridas, originalmente intitulado World Touring Cars. O jogo conterá agora o prefixo TOCA para completar uma trilogia de jogos na série. A decisão segue-se a um acordo que permite que TOCA seja utilizado independentemente do British Touring Cars Championship (BTCC). O fundador da Codemasters, Richard Darling, descreve o título como "o jogo de corridas mais excitante para a PlayStation 1." Conte com uma demo jogável em breve.

PROMETHEAN EM DUPLO LANÇAMENTO
A Promethean Designs irá lançar dois novos títulos para PlayStation. Os dois jogos, Speed Demon II, sequela de um jogo de corridas para PC, e Fortis, um puzzle/acção, estão em fase de desenvolvimento. Os estúdios suíço e sueco da empresa estão também a trabalhar em Born a Fighter, um jogo que tem por base um modelo de física avançado. O Director Geral da Promethean Designs, Russell Ritchie, afirmou: "Cinco elementos de uma equipa de seis pessoas irão trabalhar a um nível nunca visto em jogos de luta." Ainda não foi decidido em que sistema Born A Fighter será lançado.

Capture o Digimon fugitivo e liberte Digimon World do mal. Uma vez apanhados, os monstros podem ser treinados e postos a combater.

"117 monstros distintos, cada um com o seu conjunto de poderes especiais e estatísticas de combate"

DIGIMON PARA PLAYSTATION

VÊ SE ME APANHAS!

RIVAL DE POKEMON A SER LANÇADO NA EUROPA.

As editoras digladiam-se pelos direitos para trazer Digimon World, do gigante japonês Bandai, para a PlayStation. O jogo foi um tremendo sucesso no Japão, onde foi editado pela própria produtora, e existe a forte convicção de que pode capitalizar sobre o fenómeno Pokémon em toda a Europa.

Essencialmente, Digimon é a resposta da Bandai ao Pokémon e está prestes a dar aos possuidores de PlayStation uma alternativa ao pequeno Game Boy. Embora os Estados Unidos já se estejam a preparar para a sequela de Digimon World, os jogadores europeus podem contar com o primeiro episódio do videojogo no Outono deste ano. Digimon World é um ambiente com 117 monstros distintos, cada um com o seu próprio conjunto de poderes especiais e estatísticas de combate.

Como o seu arqui-rival, Digimon é um RPG em que os jogadores procuram e capturam criaturas – monstros digitais (daí a palavra Digimon) – e depois os colocam frente a frente em combates. Cada Digimon pode evoluir para formas mais poderosas e também podem ser melhorados através de treino.

O enredo do jogo reflecte a história da série televisiva com o mesmo nome.

O utilizador tem de capturar todos os monstros que fugiram e levá-los de volta para File City.

O protagonista, Greymon, e o seu treinador têm de capitalizar na reconstrução de File City para combater o mal. Digimon World deverá chegar à Europa em Setembro, pela mão de uma editora a anunciar. ■

Fantástico. Estes bonecos escorregadios possuem uma vertente maléfica que pode ser mortal.

Demos uma olhadela a Ducati e o jogo revelou-se bastante rápido. O nosso coração quase parou...

MAIS CORRIDAS DE MOTOS

MOTOS ITALIANAS NA PLAYSTATION

ACCLAIM ANUNCIA DUCATI.

As lendárias motos italianas Ducati, sinónimo de luxo e velocidade, farão brevemente a sua primeira aparição na consola da Sony. A responsável por este lançamento, a editora Acclaim, pretende capturar toda a diversidade da "experiência Ducati", oferecendo aos jogadores a oportunidade de montar todos os modelos desde o Cucciolo, a primeira moto Ducati, à ultramoderna MH900E.

A produtora ATD (responsável por jogos como Rollcage e Sydney 2000) trabalhará de uma forma bastante próxima da Ducati, na tentativa de criar um jogo de corridas acessível, ainda que desafiante e com uma duração significativa. Para cumprir este objectivo, a ATD irá juntar ao modo Arcade um modo Ducati Life, com os condutores mais habilidosos a serem recompensados com motos bastante desejáveis. No modo Life, os jogadores terão a possibilidade de, ao estilo de Gran Turismo, adquirir motos novas ou em segunda mão e de fazer testes para ganhar licenças e desbloquear outras pistas.

Fundamental para a longevidade do jogo é o sistema de recompensas de objectos. O jogador poderá comprar acessórios e outros bens antes de entrar em competição numa das 24 pistas. Cada um dos percursos pode ser percorrido em sentido contrário ou na direcção padronizada. Não faltarão também as usuais características complementares dos jogos de corridas, como a opção de ecrã dividido, modo para dois jogadores e modo Time Attack que a ATD reconhece correr a uma velocidade mínima de 25/30 frames por segundo. O lançamento deste título está previsto para Novembro. ■

PREVIEWS

A espada pesaria uma tonelada. Deve ser de plástico.

BLADE ARTS

ENIX/VERÃO 2000

Como Bushido Blade provou, o movimento totalmente em 3D nem sempre é fácil de controlar. Muitos jogos de combate 3D continuam a confiar na simples jogabilidade 2D, ainda que melhorada com a profundidade superficial de gráficos poligonais.
A novidade de Blade Arts é que não se limita apenas a esta fórmula. Em vez disso, apresenta um hábil sistema de mira sobre inimigos que permite ao utilizador fixar-se no seu adversário activando um Lock-on. Segurando um botão, é possível rodeá-los e deslocar-se de um lado para o outro, sem o habitual problema de tentar orientar-se para a direcção correcta. Libertando o botão, o jogador tem completa liberdade para voltar aos movimentos 3D. Blade Arts surgirá no Japão no Outono e nos EUA mais perto do final do ano. ■

O jogo completo contará com muito mais carros para destruir.

TOP GEAR DARE DEVIL

KEMCO/OUTONO 2000

Embora seja provavelmente mais conhecida pela sua série Top Gun, a Kemco sempre foi uma editora mais importante no Japão do que na Europa ou nos EUA. Este último episódio poderá ajudar a conquistar notoriedade na PlayStation e o jogo parece, na verdade, ter apanhado aquela vibração Metropolis Racer que começamos a ver em outros jogos.
Os circuitos citadinos dão a oportunidade de realizar algumas acrobacias a alta velocidade em Nova Iorque, Londres, São Francisco e Tóquio. Há algum elemento de comédia no potencial de acrobacias de Dare Devil, com o seu rácio realismo/fantasia colocado algures entre Driver e Crazy Taxi. E com referências muito claras a The Italian Job a serem feitas por estas imagens iniciais, seria uma tragédia se não tivéssemos a oportunidade de irromper por uma galeria.
Para evitar arrasar com a suspensão quando descer uma escadaria de mármore, o melhor é usar o cinto de segurança. ■

36 ON 136 DE プレイステーション

EXPRESSO DO ORIENTE

TODAS AS NOVIDADES PLAYSTATION NO JAPÃO, DIRECTAMENTE DE TÓQUIO

FENÓMENO DE CULTO

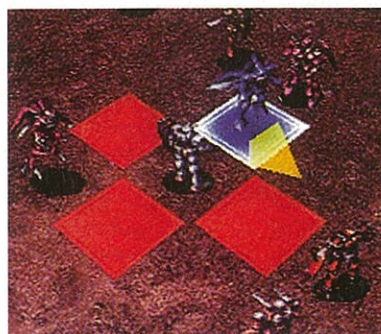
HAI, ROBÔ!

SUPER ROBÔT DESFAZ TÓQUIO

Não deve, de facto, ter ouvido falar deste jogo fora destas páginas, e o título provavelmente não recebeu muita atenção para além das páginas da Web. No entanto, quando foi lançado, Super Robot Taisen Alpha, da Banpresto, chegou imediatamente ao número um dos tops japoneses com vendas superiores a 390 433 unidades. Veja só as imagens à direita e poderá começar a perguntar-se se, afinal, tantas pessoas podem estar erradas.

A série Super Robot Wars tem quase dez anos, tendo-se estreado no Game Boy em 1991. Desde então, tem aparecido em quase todas as consolas do mercado japonês. Porém, a jogabilidade por turnos quase não mudou desde o seu último episódio na Super Famicom (SNES) em meados dos anos 90. O utilizador começa num campo de batalha isométrico, activa os seus mecanóides gigantes, depois envolve-se em batalhas primitivas em que as ondas de choque e os raios de energia conseguem ultrapassar os de Dragon Ball Z. Alpha contém alguns truques interessantes, como a fusão e divisão de unidades, ao estilo de Transformers, mas nem os efeitos especiais da PlayStation conseguem ocultar um sistema que já tem estatuto de retro.

Para compreender a atracção, é preciso apreciar realmente as personagens. Para começar, o jogo está repleto de licenças. Encontrará monstros, fatos móveis e robôs de praticamente todas as principais séries anime, incluindo Gundam, Evangelion, Gunbuster, Giant Robo, Mazinger e Macross. E os mecanóides são realmente engraçados. São frequentemente renderizados em estilo SD (super deformado), que condizem perfeitamente com os chaveiros que acompanham a Special Edition, um lançamento limitado de coleccionador.

Pouco depois do sucesso do jogo ter sido quantificado, a Banpresto anunciou que estava já a preparar uma sequela – título provisório: Super Robot Taisen Alpha 2 – que seria lançada no final do ano. Se quiser compreender a diferença entre os jogadores japoneses e europeus, ponha a si mesmo esta questão: quantos títulos europeus consegue identificar que tenham continuado a vender na base apenas da lealdade dos fãs? ■

Uma sequência de vídeo FMV introduz o portentoso Combatler V (imagem principal). As interpretações SD engraçadas enquadram-se bem com as partes mais sérias no apreço dos fãs por estas personagens de culto.

NOTÍCIAS

O NOVO AGENTE SECRETO NINJA X PERCORRE AS RUAS DE TÓQUIO ÁVIDO DE POLÍGONOS...

NOVOS LANÇAMENTOS

ALICE IN WONDERLAND ANOTHER WORLD
(AFFECT)

Embora afirme ser baseado no clássico da literatura infantil, não nos conseguimos lembrar de nenhum capítulo em que o feiticeiro maléfico roube cor, som e tempo aos vários reinos do mundo de fantasia de Lewis Carroll. O jogador tem de conduzir Alice na sua demanda para encontrar os artigos que necessita para devolver Wonderland ao estado anterior, caótico. Aparecem muitas caras familiares, com as mais engraçadas a acompanharem Alice. ■

A Affect promete imensos "animais engraçados" para ajudar Alice a resolver os puzzles.

ELDER GATE
(KONAMI)

A Konami acaba de lançar um novo RPG anteriormente apenas vislumbrado na Exposição de Jogos de Tóquio. Trata-se de um desancar de monstros bastante linear, mas muito jogável. Embora a estrutura geral tenha permanecido a mesma, os elementos do mundo de jogo são gerados aleatoriamente de cada vez. Não só obtém novas cidades, mapas e masmorras sempre que jogar, como o enredo e os seus dramáticos eventos podem mudar também. Uma demo jogável lançada em Junho já ajudou a aumentar a procura. ■

Os gráficos de batalha parecem desconexos, mas as relações entre as personagens dão-lhe profundidade.

ACONCAGUA
(SONY)

O monte Aconcagua é um local real – situa-se na Argentina e é o pico mais alto depois dos Himalaias (6.959 metros) – mas a Sony inventou o país Meruza para o jogo Aconcagua. O jogo tem mais a ver com problemas de sobrevivência do que com confrontação de desancar tudo e todos. O jogador tem poucos víveres, está a tentar conduzir um grupo de sobreviventes para local seguro e as forças militares na área estão decididas a abatê-lo. Segue-se uma perseguição na qual é forçado a enfrentar os elementos militares e a oposição humana. ■

"Ora, eu devia era..." Nervos à flor da pele e relações tensas em Aconcagua.

TOP JAPONÊS

TOP 5 – VENDAS

1. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. FIFA WSC (PS2) (EA/Square)
4. F1 2000 (EA/Square)
5. Breath Of Fire IV (Capcom)

TOP 5 – ESPERADOS

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 – FAVORITOS DOS LEITORES

1. Vagrant Story (Square)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. F1 2000 (EA/Square)
4. Breath Of Fire IV (Capcom)
5. Kessen (PS2) (Koei)

NEGÓCIO DE IMPORTAÇÕES

Vejamos: comprou Metal Gear Solid e espera ansiosamente pela sequela. Jogou PaRappa e o mais recente Resident Evil e está interessado em ver se FFIX mantém a mesma trama. Estes são jogos japoneses, lembre-se, e o Ocidente parece estar cada vez mais interessado em comprá-los. Mas, por qualquer razão, a regra não se aplica no sentido inverso.

Alguns dos títulos que ocuparam os primeiros lugares nos tops europeus nunca foram lançados aqui, e poderá ficar surpreendido ao saber que apenas vimos Driver e WipEout 2097 esta Primavera – e nenhum deles teve resultados por aí além. Curiosamente, WWF Smack Down está prestes a ser lançado aqui, tal como Exciting Pro Wrestling. Algumas alterações de localização parecem ser suficientes para o fazer vender, uma vez que a atracção pelo Wrestling é invulgarmente adequada aos interesses japoneses.

Muitas empresas estão a anunciar lucros inesperados e tudo se deve ao êxito dos seus jogos na Europa e nos Estados Unidos. Desde que estes consumidores comprem, podem contar com mais géneros japoneses diversificados. Bishi Bashi? Não tarda estaremos a criar cavalos virtuais. ■

AKIHABARA DEBAIXO DE OLHO

NINJA X PERCORRE OS BAIRROS DE TÓQUIO E TRAZ AS ÚLTIMAS VERDADES E MENTIRAS...

A PlayStation não serve apenas para jogar, segundo a 3D Publisher. A sua nova linha Simple 1500 Practical Series de títulos funcionais a baixo preço inclui Cooking Recipes (receitas de culinária), Transfer Guide 2000, Feng Shui at Home (feng shui aplicado ao lar) e Name Odomancy (significado dos nomes), todos uma pechincha a 1.500 ienes (cerca de dois contos) cada. Felizmente, por enquanto, ainda não foram anunciados calculadores de biorritmo...

A Square anunciou que as vendas por pré-encomenda de Final Fantasy IX ultrapassaram a marca do meio milhão após quatro dias, com os primeiros 500.000 a ganharem um boneco Vivi grátis pela sua fidelidade. Contudo, a empresa espera que o jogo venda 20% menos unidades do que FFVIII, devido à deslocação do interesse para a PS2.

A Tecmo trabalha já em novas sequelas dos seus êxitos Gallop Racer e Monster Farm, ambos títulos de criação, e ambos destinados à PlayStation. Só a série Monster Farm (EUA: Monster Rancher) já vendeu mais de dois milhões de cópias em todo o mundo, incluindo tanto os títulos PlayStation como Game Boy.

A Konami está a trabalhar numa outra história para o próximo jogo PS2 Suikoden 3, intitulada Suikogaiden Volume 1: Swordsman of Harmonia para a PS1 no próximo Outono.

APENAS NO JAPÃO

SÓ NO JAPÃO HAMSTER TALES 2
((BECK))

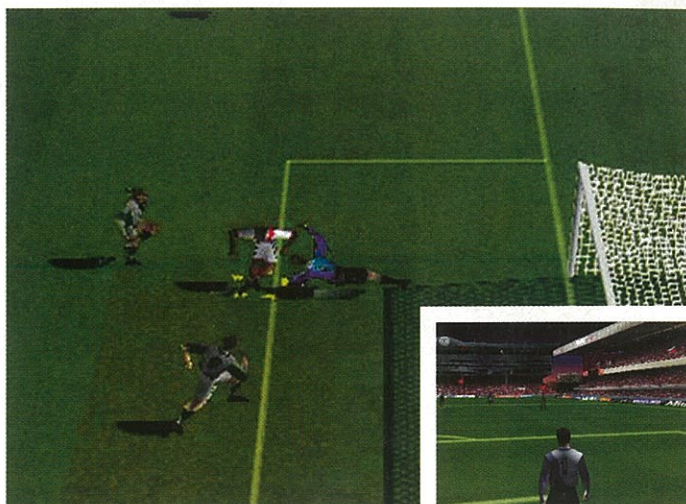
Embora seja para os jogadores mais jovens, o jogo de criação atingiu um novo e estonteante nível de envenenamento com esta simulação de animal de estimação da Beck. Depois de escolher o seu hamster de entre 50 variedades, a ideia é cuidar dele e ensiná-lo a falar. À medida que vai aprendendo palavras, começará a falar e a fazer perguntas. O título inclui um jogo PocketStation, ambiguamente intitulado Hamster Anywhere, de forma que é possível trocar mensagens com amigos e mesmo jogar subjogos protagonizados pelo seu amigo peludo. ■

ULTRA SECRETO

FEBRE PS2
Um estudo sobre videojogos feito recentemente nos EUA inquiriu 1.500 utilizadores domésticos de Internet e descobriu que mais de 63% tem a intenção de comprar uma PlayStation 2. 22,4% sugerem que comprariam a Dreamcast; 17,2%, a Dolphin e 11,9% a X-Box. O estudo concentrou-se principalmente no uso da Internet e no futuro dos jogos online. Mais de três quartos dos inquiridos estavam algo, muito ou extremamente interessados no fenómeno.

AVÉ A TODOS
Estão a surgir detalhes sobre próximo jogo Evil Dead, da THQ, Evil Dead: Hail To The King. Bruce Campbell, que protagonizou o filme e trabalhou em colaboração com o realizador Sam Raimi no enredo, afirmou: "O jogo permitiu-me aumentar a minha visão para o filme." Campbell, não satisfeito em proferir os habituais sons, gravou material novo. A THQ considera que o som é fundamental na criação da atmosfera certa no jogo e convocou uma orquestra de 42 instrumentos e um coro de 40 elementos para gravar a música.

CHOQUE DIVINO
Tiger Woods, esse messias do golfe, foi elevado a estatuto divino pela EA, que classifica PGA Golf 2001, um título que o desportista patrocina, como um simulador de Deus na sua página na Web. Os jogadores podem sem dúvida contar com lançamentos de bolas "aos anjinhos" e ficarem a olhar maravilhados quando uma bola cair no lago.

TITUS INCREDIBILLIS
A editora Titus planeia um lançamento europeu para o seu louco título, Incredible Crisis. O jogo promete brilhantismo gráfico e apresenta uma família japonesa a passar um dos piores dias que se possa imaginar. Curiosamente o jogo abre com o utilizador a carregar nos botões a compasso para garantir que as suas personagens dançam ao ritmo. Depois, terá de fugir de uma enorme bola e deter um elevador em queda antes de voltar ao seu gabinete! A data de saída ainda não foi confirmada.

A EA chuta à baliza, mas conseguirá marcar? Um novo visual e um sistema de passe melhorado podem colocar a bola dentro da rede.

Veja só o tempo. FA Stars 2001 tem mais detalhe do que a versão 2000.

SEQUELA DE FUTEBOL

RENASCE UMA ESTRELA

FA PREMIER LEAGUE STARS 2001 SAI NO FINAL DO VERÃO.

Embora nós ainda mal tenhamos limpo as lágrimas do Euro 2000, a EA já antecipa o início da nova temporada com FA Premier League Stars 2001, que deverá aterrar nas lojas este mês de Agosto.

O jogo Stars do ano passado foi recebido por comentários contrários, com as críticas a concentrarem-se frequentemente no sistema de passe. Esta foi apenas uma das muitas áreas que a equipa de desenvolvimento se propôs actualizar para esta sequela. O jogo mantém a moeda interna de Stars, um eficaz sistema de pontos no qual o jogador gasta as suas estrelas, duramente conquistadas, para melhorar os jogadores existentes ou contratar novos jogadores.

O jogo também parece melhor, com imensos detalhes aplicados à arquitectura dos estádios e às condições meteorológicas. Curiosamente, as animações que vimos também incluem uma série de faltas muito convincentes e atrapalhações que realmente dão um toque de humanidade aos seus jogadores muito talentosos.

Com o sobrecarregado mercado de simulações de futebol a parecer tão aliciante como uma jaula de leões suspensa sobre um tanque de tubarões, a equipa de Stars sabe que tem uma árdua tarefa pela frente. Mas se a EA conseguir resolver os seus problemas originais, ao mesmo tempo que lhe instila suficiente individualidade para criar aqui um nicho, poderemos estar perante um virar de situação no género futebolístico. ■

GESTÃO DE FUTEBOL

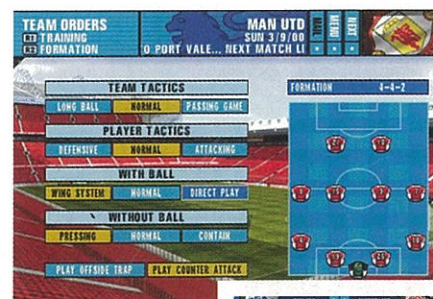
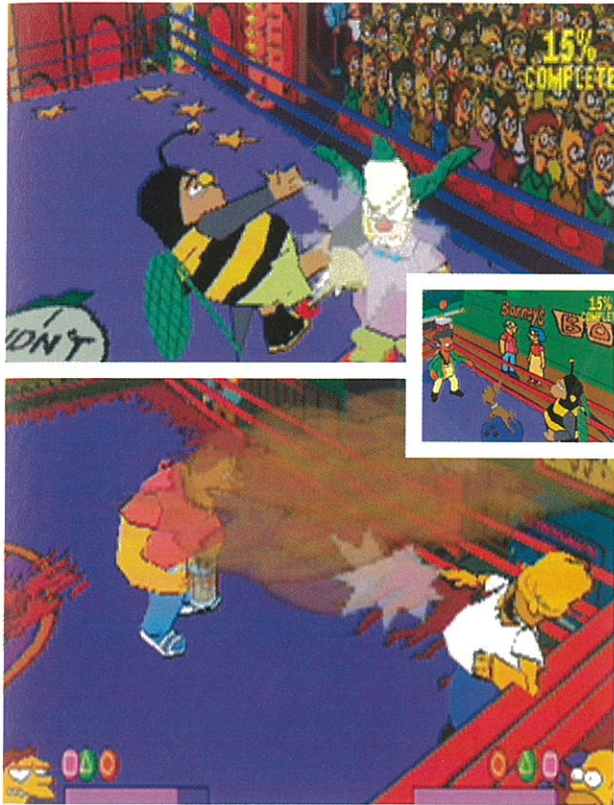
TRATAR COM CUIDADO

FOOTBALL MANAGER 2001 LIBERTA-SE DE VELHA IMAGEM.

Os casacos de pêlo de camelo e as jóias de ouro passaram à história. Hoje em dia é mais provável ver cristais curativos e produtos de beleza sobre a secretária de um gestor de futebol. Mas, embora os enfeites superficiais da gestão se tenham alterado, a necessidade de decisões duras e reflexão de longo prazo continuam.

Football Manager 2001, da EA Sports, apresenta um rejuvenescimento semelhante depois de FA Premier League Football Manager 2000. Continua a ter aquela autoridade EA de nomes de equipas e de jogadores, como é natural, mas muitos dos problemas do último título derivaram do facto de se tratar claramente de uma conversão de um título PC. Desta vez, a EA começou de baixo para conceber um título dedicado ao jogo de consola.

O acesso ao Cartão de Memória é mais elegante e o aspecto é agora caracterizado por uma navegação rápida e fácil, com um controlador padrão. Tentámo-lo e os atalhos são surpreendentemente intuitivos. Há uma maior ênfase em tornar os desafios interessantes de ver, por isso, há mais acção, ao estilo das próprias anotações televisivas.

Continua a haver uma quantidade apreciável de concorrência, designadamente os actuais campeões LMA e o segundo classificado Player Manager, mas FM2001 irá exigir uma desforra quando for lançado em Agosto. ■

Circular pelo jogo acaba de se tornar mais fácil (e elegante).

AH! AH! Barney usa o seu poder especial – um jacto de cerveja Duff – contra Homer em The Simpsons Wrestling.

JOGO DE WRESTLING

A ODISSEIA DE HOMER

EM BREVE NA PLAYSTATION, THE SIMPSONS WRESTLING.

Está a chegar um novo bando de dinossauros mortíferos, criados pela Capcom, com Dino Crisis 2 a ser preparado para lançamento este ano na PlayStation, e uma versão PlayStation 2 para o ano que vem.

O jogo deixa o utilizador avançar por um modo Tournament de jogador individual, abrindo personagens novas e arenas escondidas. Também há um recontro de dois jogadores que lhe permite recriar famosas refregas da série. Acha que Mr Burns poderia enfrentar Homer? Vamos ver.

Cada personagem tem um conjunto de insultos que pode utilizar para levar o adversário à acção, usando as vozes da própria série. Há mais de 240 apupos diferentes à escolha, também há uma série de movimentos característicos para realizar. Atenção a Barney's Duff Cloud (Nuvem de Pó de Barney), Lisa's Pop Quiz (Teste Surpresa de Lisa) e Bart's Wedgie (Cunha de Bart).

Os power-ups acrescentam ainda mais animação às aventuras do ringue. Apanhe donuts de chocolate para acelerar a acção, desanque Homer com um pau e mastigue pastilha elástica para fazer abrandar os outros jogadores. Os combates são disputados numa série de locais conhecidos em Springfield, como o Bar de Moe, o Bowl-A-Rama de Barney, o Kwik-E-Mart e a estação nuclear. Atenção a Itchy and Scratchy Land, que pode mostrar-se aterrorizadora.

The Simpson Wrestling rebola até à PlayStation no próximo Inverno. ■

PASSATEMPOS

MICRO MANIACS E EURO 2000

E OS VENCEDORES SÃO...

MICRO MANIACS

As dez melhores frases para o passatempo Micro Maniacs, da Ecogames, a ser contempladas com o referido jogo, são de: Carlos Gonçalves (Proença-a-Nova), Carlos Lourenço (Portimão), Marco Gomes (Viseu), Marco Soares (Lisboa), Mário Santos (Almada), Nuno Bacalhau (S. Domingos de Rana), Ruben Lopez (S. Martinho do Porto), Rui Pinto (Lisboa), Sónia Gonçalves (OTA) e Tiago Labrega (Alcochete).

EURO 2000

As 25 melhores frases para o passatempo Euro 2000, da EA, a ser contempladas com jogos PS ou PCCD, CDs do disco oficial do Euro e Bonés, são de: Alexandrina Gonçalves (Proença-a-Nova), André Rodrigues (Évora), António da Cruz (Olhão), Arménio Felismino (Lamaros), Bruno Monteiro (Lisboa), Bruno Simões (Ega), Catarina Alexandra (Viseu), Francisco Lameira (Vila Nova de Cerveira), Gabriela Sá (Mondim de Basto), Gonçalo Plácido (Mirandela), João Carvalho (Amarante), João Vasconcelos (Madeira), José Leitão (Mafra), José Lopes (Porto), Luís Francisco (Unhos), Luís Rua (Lisboa), Marco Cardoso (Lisboa), Maria da Graça Martinho (Barreiro), Nuno Almeida (Canidelo), Rui Pereira (Barreiro), Rui Pinto (Póvoa de Stª Iria), Sónia Gonçalves (OTA), Tiago Rodrigues (Seixal) e Tiago Viana (Ponte de Lima). ■

CASO DE TRIBUNAL

ISTO É LITÍGIO

FUTEBOLISTAS PROCESSAM EMPRESAS POR USO DOS SEUS NOMES.

A avalanche natalícia de jogos de futebol poderá ter um aspecto diferente este ano, se a acção legal empreendida na Bélgica por um grupo de clubes de futebol tiver sucesso.

A utilização de nomes de verdadeiros futebolistas e sósias em videojogos será provada em tribunal, com séries de jogos como FIFA, This Is Football e UEFA Champions League na linha de fogo.

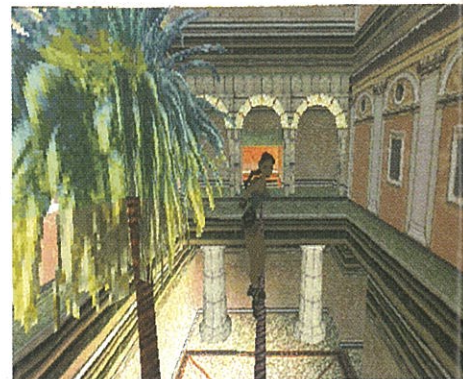
As empresas poderão ser obrigadas a utilizar dúbias adulterações de nomes para os jogadores nos seus títulos, ao estilo de ISS, ou então pagar para licenciar cada jogador e respectivo clube. Espera-se que este caso seja um teste para acções futuras, e os jogadores e clubes, incluindo Georghe Hagi, o PSV Eindhoven, o Slavia Praga e o Vicenza, estão a processar a Sony, a Eidos, a EA e a Infogrames, alegando que as empresas usaram as suas identidades sem autorização e exigindo cerca de £1.6 milhões (aproximadamente 500 milhões de escudos) de indemnização. Todas as editoras de software envolvidas afirmaram não poder comentar acções legais em curso. ■

O uso dos nomes de jogadores e clubes em jogos como This Is Football (em cima) será provado num tribunal belga.

EXTRA! EXTRA!

MORTA VIVA

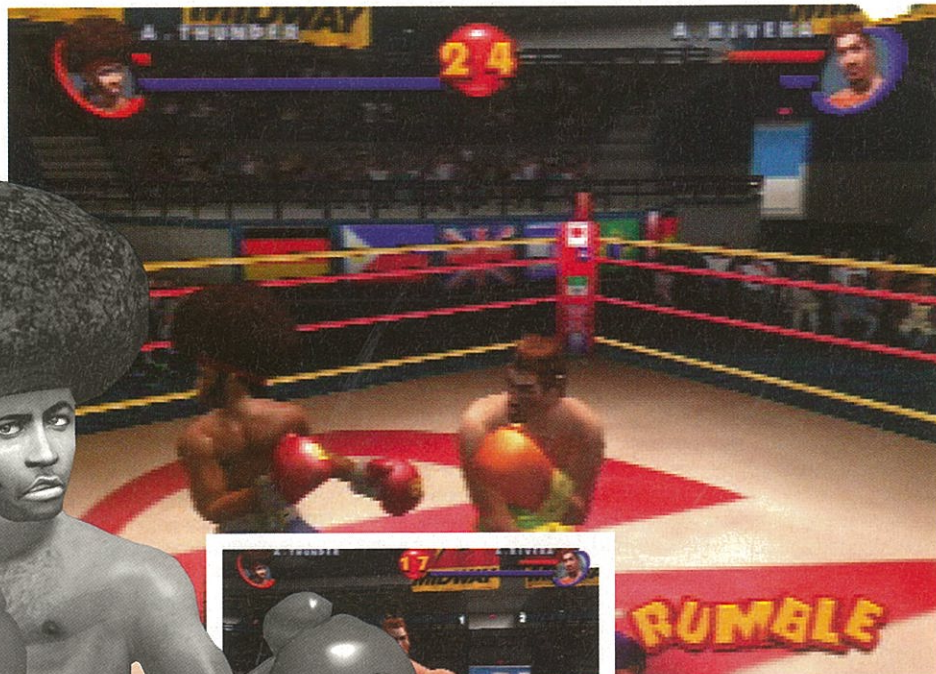
LARA RESSUSCITA PARA TOMB RAIDER: CHRONICLES.

Lara Croft está viva e de saúde e regressa à PlayStation este Inverno – embora não seja exactamente assim, se a vontade da Core Design, a produtora de Lara, for satisfeita. Com saída prevista para o próximo mês de Novembro, Tomb Raider: Chronicles gira em torno do funeral de Lara Croft, já que a heroína foi deixada como morta no final de Last Revelation.
Em entrevista exclusiva, Adrian Smith, director de operações da Core Design, afirmou "Deixámos Tomb Raider IV num impasse com Lara a ser selada num túmulo. Iremos transportar esta premissa para Tomb Raider V, o qual apresentará flashbacks de companheiros que conhecemos em aventuras anteriores – personagens como Jean-Paul e Pierre – lembrando momentos que partilharam com Lara." As missões terão lugar em quatro novos locais e incluem novos fatos, armas, inimigos e tanto a versão adulta como a de 16 anos de Lara. E Smith acrescenta: "A história começa em Roma, e depois passa para a Irlanda, onde a jovem Lara se envolve num mistério. Há um complexo de docas na Rússia e outro nível inclui um edifício industrial. Estamos quase a tratá-los como jogos distintos."
Então, Lara está morta ou viva? E se ela foi desta para a melhor, quem será a protagonista do jogo PS2 que deverá sair na próxima Páscoa? Segundo Smith, o jogo Tomb Raider para PS2 ainda está em desenvolvimento, mas continua "As pessoas irão ficar chocadas, não é simplesmente Lara a correr por templos e túmulos. Irá ser muito diferente e muito do que acontece em Next Generation [título provisório] derivará do que suceder em Chronicles."
Dar-lhe-emos mais informação sobre as futuras aventuras de Lara, o filme e os outros jogos PlayStation 2 da Core Design na próxima edição. ■

Aqui vamos nós: a primeira imagem de Tomb Raider: Chronicles. Sim, ainda há muito a fazer e sim, trata-se de uma imagem de Lara a caminhar sobre uma corda.

SEQUELA DE JOGO DE BOXE

WHACO JACKO CHEGA À SUA CONSOLA

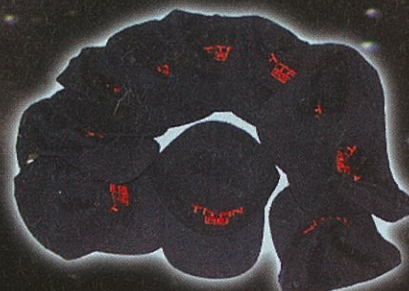
READY 2 RUMBLE: ROUND 2 PARA PLAYSTATION E PS2.

Na sequência da estreia de Ready 2 Rumble na PlayStation, no Natal de 1999, a Midway anunciou uma dupla delícia para a sequela – será lançada para PlayStation e PS2.
Phil Robinson, da Midway, contou-nos: "Este jogo é realmente divertido de jogar, mas também atrairá os fãs de pugilismo mais sérios – existe um apreço pelas lendas do boxe e o jogo apresenta um excelente detalhe gráfico e movimentos escondidos."
Às 11 personagens originais juntar-se-ão 12 novos pugilistas, incluindo o rei da pop, Michael Jackson, e a estrela do basquetebol, Shaquille O'Neal. Jackson foi pessoalmente visitar os estúdios da Midway (é amigo do produtor) e foi ligado a equipamento para captura de movimentos e gravação de som de forma a poder ser representado mais fielmente na PlayStation.
Surgem pormenores de que a versão PS2 incluirá uma série de melhoramentos relativamente ao original, com os gráficos superiores a apresentar raparigas de ringue, fiscais e fotógrafos.
No que toca ao conteúdo, haverá treino, um novo modo Championship, mais golpes, introduções e danças de vitória.
A Midway também promete acrescentar mais profundidade à jogabilidade, com mais movimentos especiais, novas combinações e três níveis de Rumble Flurries.
Ready 2 Rumble: Round 2 deverá sair no início de Novembro, nos dois formatos. ■

Derrote Michael Jackson, o rei da pop, com mais movimentos especiais, uma série de novos combos e refaça o seu rosto (mais uma vez) com três níveis diferentes de Rumble Flurries.

TITAN A.E.

UMA VIAGEM QUE COMEÇA DEPOIS DO FIM DO MUNDO!

"Cale vive uma aventura pelo espaço em busca da nave espacial lendária Titan que guarda consigo o segredo da salvação da raça humana."

Envia uma frase sobre esta extra extraordinária aventura e habilita-te a ganhar:
Mochila + Tatuagem + Poster
ou T-shirt + Boné + Poster

Recorta o cupão e envia-o para Rua Laura Alves, 3 · 2745-152 Queluz

Nome: ______________________

Morada: ______________________

C. Postal: ____________ Localidade: ____________

Telefone: ____________ Idade: ____________

Frase: ______________________

20th Century Fox

FILMES CASTELLO LOPES

MEGA SCORE

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: **Revista Oficial PlayStation** • Marco do Correio • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ

CORREIO

AS FÉRIAS JÁ CHEGARAM E O IDEAL ERA TER UMA PLAYSTATION PORTÁTIL PARA PODER JOGAR EM QUALQUER LOCAL. A SONY JÁ PENSOU NISSO. A CONSOLA CHEGA EM SETEMBRO, MAS VAMOS TER DE ESPERAR PELO PRÓXIMO ANO PARA QUE ESTA FIQUE COMPLETA COM O MONITOR DE LCD.

BONECOS E JOGOS

Escrevo-vos por duas razões. A primeira é para elogiar esta revista. É simplesmente espectacular saber que todos os meses temos uma revista à nossa espera só a falar de PlayStation. Segunda razão: quero responder a uma das dúvidas de um leitor que apareceu na secção do correio da revista de Maio, o Fernando, aquele que era um grande fã da saga Resident Evil. As figuras oficiais que ele procura estão disponíveis no Toys"r"Us do Colombo. Eu sou um cromo no que toca a RE, também sou fã autêntico, apesar de não coleccionar as Action Figures. Tenho umas dúvidas que gostaria de partilhar convosco que são: conhecem a lista negra da PS2? Isto é, sei que nem todos os jogos da PS vão funcionar na sua sucessora, quais são?

Renato Martins - via email

Obrigado pelo seu esclarecimento quanto às figuras de Resident Evil. Ainda não temos uma lista oficial de jogos que não funcionarão na PS2, mas sabemos que é um número bastante reduzido comparado com as centenas de títulos que se podem jogar.

CÓDIGOS

Estimados amigos: como leitor da revista, gostaria de perguntar, caso me saibam responder, o que são Game Shark Codes, pois estes códigos para jogos aparecem com frequência em diversos sites de Internet para abrir vários níveis, mas não sei como é possível colocá-los. Os meus agradecimentos.

José Mendes - Alverca

O Game Shark é um pequeno aparelho que se usa na consola que, quando funciona, permite introduzir certos códigos que supostamente vão dar vidas extras, mais energia, etc. E agora vai perguntar-nos: "E onde é que eu posso comprar esse aparelho?". Pois é, não sabemos se existe à venda em Portugal.

METAL GEAR SOLID 2

Primeiro gostava de vos felicitar pelo belo trabalho que têm feito.
Continuem assim. Agora vamos ao que interessa.
Eu tenho algumas dúvidas e espero que me possam esclarecê-las. Quando é que vai sair o Metal Gear Solid 2? Os comandos Dual Shock da PlayStation vão dar na PlayStation 2?

Ricardo Jorge - via email

Metal Gear Solid 2 só sairá lá para o Outono de 2001 (tão longe, ainda...). O Dual Shock da PlayStation 1 funciona na perfeição na PlayStation 2.

GRÁFICOS MELHORADOS

Olá pessoal! Para já, quero dar-vos os parabéns pelo vosso trabalho nestas revistas até agora. Eu e muitos outros leitores já adoramos a PlayStation 2 e ela mal saiu! Agora gostava que me esclarecessem umas dúvidas: os jogos da PlayStation 1 ficam com melhores gráficos na PlayStation 2? É preciso comprar algum acessório para ver DVDs na PlayStation 2? Podiam dizer-me mais ou menos quais são os jogos que sairão logo na PlayStation 2 na Europa? Ainda não larguei a revista de Julho (nº60) por causa do destaque sobre o Metal Gear 2 e li uma frase no sumário que vocês diziam: "O melhor jogo de sempre. Apostamos que sim. Veja e depois diga-nos." Eu quero dizer-vos que concordo com vocês sobre o jogo! Adeus! Voltarei a escrever-vos! Continuem o vosso belo trabalho!

José Miguel - via email

A maioria dos jogos da PlayStation 1 que vão correr na PS2 não terão melhoramentos significativos a nível gráfico, outros sim. É preciso não esquecer que eles estão feitos para correr a 32 bits. A PS2 já vem preparada para ler DVDs, não precisa gastar mais dinheiro. A lista de jogos que sairão na Europa por ocasião do lançamento da PS2 ainda não é conhecida. Sabemos apenas de alguns títulos a que já fizemos referência em edições anteriores.

PS ONE E POCKETSTATION

Olá, chamo-me Hugo Gomes tenho 17 anos e sou de Setúbal.
Antes de mais gostava de salientar que aprecio bastante o trabalho que têm desenvolvido desde a primeira edição portuguesa da revista PlayStation. A vossa é a única revista que tenho comprado assiduamente.
A PlayStation tem provado ser a melhor consola do mundo. Como se não fosse suficiente surgiu o PocketStation, a PlayStation 2 e, a mais surpreendente de todas, a recentíssima PS One. O que gostava de saber era se o PocketStation e a PS One vão ser comercializadas em Portugal e a partir de que datas (por alto). Penso que vocês deveriam esclarecer melhor os leitores o que é a PS One. Outra dúvida é em que data a PlayStation 2 começa a ser comercializada em Portugal?

Hugo Gomes - Setúbal

A informação de que dispomos é que a PS One deverá estar à venda na Europa durante o mês de Setembro, mas sem o monitor de LCD. Pode ler mais informação sobre a consola portátil nesta edição. Em Outubro já vai poder comprar a PlayStation 2 em Portugal.

FÃ DE FIFA, MGS E RE

Olá, esta é a primeira vez que vos escrevo e vou começar por dar os meus parabéns pelo trabalho que têm feito, acho que têm muito jeito naquilo que fazem. Queria saber quando é que sai o FIFA 2001, se vai sair para a PS ou só para PS2 e se já inclui o campeonato português? Outra questão é se Resident Evil sai para PS1 ou para PS2? Continuem o bom trabalho que tem feito e até à próxima.

João Pedro - Albufeira

FIFA 2001 vai sair em versão PS1 e PS2. Ainda não está definido se incluirá o campeonato português. De Resident Evil 4 ainda não há informação dos sistemas em que será editado.

JOGOS PLAYSTATION 2

Olá, admiro a vossa revista. Gostaria de saber quais são os jogos previstos para a PS2 e para a PS One. Por favor respondam-me para o meu email, porque nem sempre compro a revista e gostaria de saber a resposta.

Rodrigo Silva - via email

Se não compra a revista todos os meses, devia fazê-lo, pois é aqui que encontra a informação mais actualizada. Publicamos a sua carta para que outros leitores fiquem com a mesma informação que lhe vamos dar. Os jogos da PS One são os mesmos da PlayStation. A PS One, como já deveria saber se lesse a revista todos os meses (somos mauzinhos, não somos?), é a PlayStation transformada em consola portátil com mais uns complementos, nomeadamente um ecrã LCD (cristais líquidos) e um cabo adaptador que permite ligá-la a um telemóvel com função WAP para jogar online. Ainda não temos a relação de jogos para a PS2 que vão sair na ocasião do lançamento em Outubro.

FÃ NÚMERO 1

Olá pessoal da Revista PlayStation. Queria-vos pedir 2 favores: tenho o jogo MediEvil, cheguei a meio do jogo e já não consigo andar mais. Queria pedir-vos para colocarem o guia completo do jogo numa próxima edição da vossa super revista! Queria saber também se os jogos da PS1 dão para a PS2 e os da PS2 dão para a PS1. Obrigado pela atenção.

João Catarino - via email

MediEvil já é um jogo com algum tempinho. Vamos poupar espaço na revista para jogos mais actuais. Pode saber mais coisas sobre este jogo se ler as revistas 41, 43 e 57. Muitos dos jogos da PlayStation 1 vão funcionar bastante bem na PS2, mas o contrário é impossível. Afinal, tratam-se de jogos para uma consola muito mais potente.

SUGESTÕES

Desde já começo por felicitar-vos por esta revista maravilhosa que eu compro todos os meses. Queria dar-vos umas sugestões para tornar esta revista ainda melhor. Por exemplo, porque é que não enviam com a revista um poster ou outra coisa. Eu sei que não são vocês que escolhem as demos do CD mas vocês podiam sugerir à SCEE que com as demos e vídeos de PlayStation também enviassem vídeos de PlayStation 2. Espero que continuem com este trabalho maravilhoso. E obrigado pela atenção.

Frederico Carvalhal - via email

Colocar posters na revista é algo que estamos a considerar fazer muito em breve. Já com as demos e vídeos da PlayStation 2, nada podemos fazer. Também nós gostaríamos que a SCEE os colocasse no CD.

LMA MANAGER

Olá pessoal da Revista PlayStation! Antes de mais quero felicitar-vos pelo excelente trabalho que têm vindo a fazer. Agora, espero que possam esclarecer a minha dúvida: já procurei o jogo LMA Manager da Codemasters em muitas lojas especializadas de Lisboa mas não o consigo encontrar. Vocês já falaram bastante acerca do jogo e eu, confesso, fiquei entusiasmado, mas como já disse não o encontrei. Será que o jogo não saiu em Portugal? Por favor, esclareçam-me esta dúvida!

João Fabião - via email

O jogo LMA Manager não foi comercializado em Portugal. Ao que parece a distribuidora da Codemasters no nosso país entendeu que o jogo não despertaria interesse nos adeptos do género por se reportar apenas ao campeonato inglês. Ainda tentou que fosse feita uma versão localizada, com equipas portuguesas, mas sem resultado. Mas existem alternativas: Player Manager, por exemplo.

BRRRRRR... QUE MEDO...

"O nevoeiro, a noite fria, o terror do escuro, criaturas estranhas, o ranger de uma porta, o som de uma criança a chorar, o ruído estático do rádio faz com que o coração palpite mais depressa, o terror à luz de uma lanterna dentro de uma escola e de um hospital."
Olá, sou o Luís Costa da Amadora e escrevo-vos para dar os parabéns pela vossa revista. Esta minha apresentação deve-se ao fabuloso jogo Silent Hill, o único jogo que me faz realmente acordar durante a noite sobressaltado. É um jogo para gente valente... acreditem! Está realmente assustador. Lindo! Eu só gostaria de saber se vai haver uma sequela deste magnífico jogo que joguei umas 500 vezes. Já agora, se souberem de um jogo mais aterrador que aquele digam-me (eh eh eh) pois passei o Resident Evil 3 em 3 dias. Também está engraçado, mas previsível... monstros saltarem das janelas (que truque mais velho para assustar).
Um abraço deste fanático por jogos terríveis (eh eh eh). Adorei a vossa reportagem sobre o Metal Gear Solid 2, pena ser para PlayStation 2, mas sem dúvida o melhor jogo do mundo na melhor consola do mundo.

Kosta -´via email

Um jogo ainda mais aterrador? Quer ter pesadelos à noite (eh eh eh)? Jogar 500 vezes o mesmo jogo já é um pesadelo. E quem manda ser tão rápido a jogar Resident Evil? Agora vai ter de esperar pelo RE4. Bem feito!

Todos os meses recebemos pedidos para envio ou publicação de truques. Aqui ficam as edições onde podem encontrar as ajudas:

FFVIII – Edição 53, 54 e 56
Felisberto Monteiro (Fafe)
Hugo Mendes (Portimão)
Fábio Silva (S.J. Madeira)
MediEvil – Edição 41, 43 e 57
S. Fortesque (Barcarena)
Ana Campos (Lourinhã)
Quake II – Edição 54, 55 e 57
André Ferreira (Stª Maria de Lamas)
Metal Gear Solid: SM – Edição 54 e 55
Tiago Maurício (Queijas)
Mission: Impossible – Revista 53
Fábio Brites (Faro)
GTA – Edição 30, 32 e 43
André Ferreira (Stª Maria de Lamas)
WWF Smack Down – Edição 59
Pedro Serrano (VN Baronia)
Paulo e Mário (Ermesinde)
Gran Turismo – Edição 34, 35 e 47
Nuno Santos (Porto)
GT2 – Edição 59
João Matos (Guimarães)
Fear Effect – Edição 57
João Pedrosa (V.N. Gaia)
RE3: Nemesis – Edição 57, 58 e 59
Sérgio Ferreira (Rio Tinto)

TODAS AS NOVIDADES DO MUNDO PLAYSTATION 2

ESTE MÊS...

STAR WARS ONLINE

A Sony comprou a Varant, produtora do RPG online Everquest, marcando assim a sua intenção de entrar no mercado de jogos online. A empresa também contratou Kelly Flock, anteriormente na LucasArts, para dirigir a Sony Online Entertainment. Esta contratação consolida uma aliança que verá o lançamento do RPG Star Wars online para possuidores de PS2, que deverá sair em 2001. Os jogadores serão submergidos no universo Star Wars, travarão combates e realizarão missões especiais e buscas audazes. Também se diz que Everquest está a preparar a viagem para PS2.

PRÁTICA DE FIFA

FUTEBOL EM FOCO

É FIFA, É PS2 E É MUITÍSSIMO BOM.

Apesar de estar nas lojas há menos de um mês, FIFA Soccer World Championship, o título de futebol da EA para a PS2, já vendeu mais de 160 000 cópias no Japão.

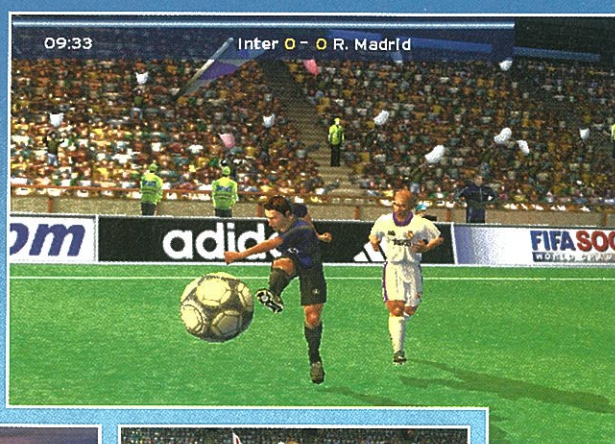
O primeiro jogo a ser lançado pela EA no Japão antes de sair nos Estados Unidos e na Europa (SSX, título de snowboard, e X-Fire, shoot 'em up na primeira pessoa, vêm a seguir), FIFA Soccer World Championship será imediatamente familiar a todos os que seguiram a franchise na PlayStation original. Os comandos de jogo são os mesmos, os ângulos de câmara também e, uma vez que se trata de FIFA, as legiões de jogadores, ligas e estádios oficialmente licenciados permanecem intactos e estão melhor do que nunca. Desta vez, é possível seleccionar equipas das ligas italiana, espanhola, inglesa e alemã, bem como sub-23 e equipas totalmente internacionais. Também se pode travar jogos de exibição com equipas de ligas diferentes (Liverpool contra a França, por exemplo), enquanto o modo Training continua a existir para os novatos – ou aqueles que não conseguem perceber muito bem o manual japonês...

Graficamente, o jogo tem um aspecto soberbo. Os jogadores estão excelentes, deslocam-se depressa e são genuinamente reconhecíveis – um verdadeiro melhoramento relativamente às versões anteriores. Carbone parece mesmo o verdadeiro futebolista, mesmo no pormenor da fita na cabeça, enquanto o rabo-de-cavalo de Petit está perfeito até ao último cabelo.

REI DE HONG KONG

John Woo, o aclamado realizador de Mission: Impossible 2 e ganhou fama fazendo filmes de acção com artes marciais de Hong Kong, prepara-se para trabalhar num RPG para PS2. O protagonista será baseado em personagens interpretadas por Chow Yun-Fat, actor que já assumiu o papel principal em muitos filmes de Woo. Ainda não se sabe se o arcaboiço de Yun-Fat será passado a formato digital ou se a sua voz será gravada para o jogo. A influência de Woo em videojogos tem sido bem documentada, mas os fãs terão de esperar por 2002 pela sua primeira experiência pessoal.

NOITE DAS BRUXAS

A Interplay formou uma nova divisão chamada Digital Mayhem para desenvolver Run Like Hell, um jogo de terror de sobrevivência. Trata-se de uma aventura 3D que conduz o utilizador numa descida aos infernos de terror de ficção científica – imagine uma mistura de Aliens com The Thing, de John Carpenter. O soldado Dick Connor consegue ser transferido para uma estação espacial distante. O problema é que esta nova base está infestada de bichos alienígenas que eliminaram já toda a população do local, adaptaram-se bastante bem e, para cúmulo, raptaram-lhe a noiva. Run Like Hell deve sair no início do próximo ano.

Futebol rápido, furioso e cheio de golos. Mas FIFA na PS2 ainda tem de ser trabalhado para os exigentes mercados europeus.

Os jogadores estão excelentes, deslocam-se depressa e são genuinamente reconhecíveis

Infelizmente, as multidões são um pouco dóceis, mas há suficiente agitar de bandeiras fora do campo e acção dentro dele para compensar essa falha. Com tudo isto a acontecer, o jogo continua a fluir a boa velocidade – remates e cruzamentos sucedem-se a bom ritmo –, mas ainda assim não compensa os abrandamentos durante alguns passes e remates. Esperamos bem que quando FIFA Soccer World Championship for optimizado para os mercados europeus, esta questão seja resolvida.
Também foram mantidas outras características FIFA tradicionais. Embora alguns dos ângulos de televisão signifiquem que apenas possamos ver o golo no último minuto, o modo Replay tem agora uma simpática opção 360º que permite alguns momentos de em rotação, estilo Matrix. Os comentários são razoáveis e, seguindo o modelo de FIFA, a estrela de este ano é Jamiroquai. Todos os modos, opções e comandos fizeram a transição para a PS2 e, falhas menores à parte, conseguem fazer de FIFA um título vital – joga-se melhor do que a demo PS2 de ISS e isso significa qualquer coisa. A EA prometeu que o jogo será modificado tendo em conta as exigências dos jogadores europeus.
Mais notícias em breve. ■

Mais jogos EA a caminho: Knockout Kings 2001 (esquerda), Tiger Wood PGA Tour 2001 (em baixo) e NBA Live 2001 (fundo).

JOGOS CRUZADOS

NÃO É SÓ FUTEBOL...

Embora FIFA seja, obviamente, a jóia da coroa europeia da EA, a empresa anda já atarefada com versões PS2 de todas as suas marcas. Na edição passada, mostrámos-lhe imagens de Madden NFL 2001 mas, além deste título, a EA está a desenvolver títulos de desporto para PS2, como NASCAR 2001, Knockout Kings 2001, NBA Live 2001, Tiger Woods PGA Tour 2001, NHL 2001 e SSX (Snowboard SuperCross), com uma versão da sua licença de F1 a aguardar a hora de entrar em cena. Contem com as mesmas licenças repletas de estatísticas, mas com física melhorada, mais velocidade, mais animação e IA, para além de, em Knockout Kings, termos o bónus extra de mulheres pugilistas.

CONQUISTEM AS RUAS

A Citerion, a equipa responsável por Trick Style na Dreamcast, desenvolve agora um título PS2 inspirado na cena de hoverboard em Regresso ao Futuro II. Em Stunt Squad, o jogador assume o papel de uma de duas personagens numa tentativa de salvar a sua cidade das garras de construtores imobiliários. Cada um dos sete níveis tem lugar num dia da semana diferente e apresenta imensas missões de causar confusão. O designer Craig Sullivan afirma que o cenário de hoverboard será "mais interessante do que uma arena de skateboard convencional". Stunt Squad chegará às nossas mãos no Verão de 2001.

FÚRIA DE VENCER

A Rage Software anunciou a saída de Wild Wild Racing para PS2. Essencialmente um jogo de corridas todo-o-terreno, WWR permite aos jogadores competir com uma de nove viaturas básicas que podem passar por várias fases de melhoramentos. Para além do habitual modo Racing, que tem lugar em cinco continentes, o jogo conterá um modo Challenge. O utilizador terá de realizar uma série de tarefas, como juntar letras para formar uma palavra e executar acrobacias. A Rage pretende lançar o jogo a tempo da estreia da PS2 na Europa, perto do final do ano.

Os elegantes mecanóides de Shinkawa.

ACTUALIZAÇÃO DE ZOE

ROBÔ TOP

MAIS DETALHES SOBRE ZOE, A AVENTURA DE HIDEO KOJIMA.

Quando falámos com Hideo Kojima sobre Metal Gear Solid 2, na E3 deste ano, tivemos igualmente a oportunidade de discutir ZOE - abreviatura de Zone Of The Enders -, o segundo jogo PS2 dos criadores de Metal Gear. Não só Kojima é director-geral e produtor, como o designer de Metal Gear, Yoji Shinkawa, o acompanha, concebendo os mecanóides para este título de acção/aventura. Tradicionalmente manga em aspecto, estes robôs parecem muito diferentes dos Metal Gears orgânicos.

"Ray ou Rex de Metal Gear são muito mais armas do que robôs", explica Shinkawa. "Recebemos ordens e tivemos de os desenhar assim – é por isso que têm o aspecto que têm. Com ZOE, tive liberdade total e pude desenhar o que quis. Tudo o que eu desenhasse podia ser incluído em ZOE, por isso fiz o que me apetecia e criei aqueles robôs."

Têm uma aparência fantástica: monstros enormes mas elegantes que, segundo dizem, nos chegam directamente dos livros de esboços dos tempos de escola de Shinkawa. Embora ZOE seja uma acção/aventura, os robôs e o seu comando dentro do jogo foram muito trabalhados. De tal forma que a Konami afirma que se tratará de um simulador de animação de robô totalmente novo.

A história passa-se no século XXII, com os colonos da Terra a chegarem já aos confins da galáxia – gente a quem chamam Enders. De súbito, rebenta a guerra quando um grupo de fanáticos de Marte, conhecido como ZOE, decide atacar a colónia espacial Antilla – local onde vive um jovem Ender, que dá pelo nome de Leo Stenbuck e que é, afinal, a verdadeira razão por detrás de toda esta carnificina, e um robô gigantesco chamado Jehuty, que poderá bem ser o salvador da humanidade.

ZOE também conta com os talentos comprovados das equipas de Kojima, como sejam Nobuyoshi Nishimura (membro da equipa de realização do Metal Gear Solid original) e Noriaki Okamura (programador chefe de Policenauts e realizador de Tokimeki, uma série dramática japonesa de grande sucesso). Mais notícias sobre ZOE em breve.

SUPER JOGO

TIRO NA CABEÇA

SILENT SCOPE DA KONAMI QUASE ACABADO.

Surgindo do nada, como uma bala perdida, Silent Scope, da Konami, está alegremente a preparar-se para ser um título de lançamento da PS2.

Trata-se de um shoot 'em up na primeira pessoa que coloca o utilizador no papel de um atirador que tem de salvar uma família presidencial de um grupo de terroristas. Tivemos acesso à demo de Silent Scope em Junho e o jogo parece estar bem mais perto da conclusão do que inicialmente se pensava. O nível inicial encontra-se agora totalmente jogável, com o jogador a enfrentar um grupo de terroristas a partir de uma janela.

Para jogar, basta deslocar a mira com o stick analógico, para apontar é só fazer zoom, usando L1 e depois disparar com um toque em R1.

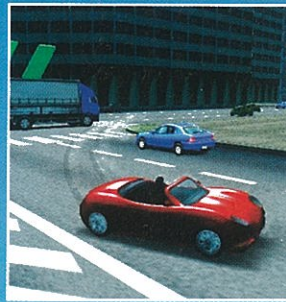
A história continua pelos telhados antes de nos fazermos ao ar, seguindo, e atingindo, um avião que avança por entre arranha-céus. Muito parecido com o filme A Verdade da Mentira.

Graficamente, é uma recriação perfeita de um jogo arcada, com a possibilidade de fazer zoom permitindo fazer pontaria a qualquer parte dos corpos dos terroristas. Embora o sistema de comando não seja um real substituto da espingarda de arcada, o mecanismo zoom in/out funciona incrivelmente bem e permite movimentos rápidos e uma precisão extrema.

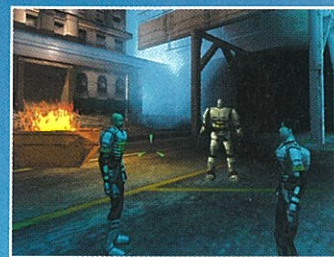
Apesar de o título ser uma recriação do original arcada, fala-se que também incluirá novos mini-jogos e modos para prolongar o jogo – que era uma experiência breve ou muito dispendiosa nas arcadas – e torná-lo mais interessante. Isto se gosta de atirar a cabeças de terroristas.

Perfeição mas não podemos usar essa espingarda.

COMMANDO EM BREVE

Commando 2, um jogo de estratégia e acção da Segunda Grande Guerra, está a ser preparado para o lançamento da PS2. O título manterá o formato baseado em missões do bem sucedido jogo original para PC, mas os jogadores poderão agora enfrentar o inimigo no Japão, bem como na Europa. Também haverá a possibilidade de libertar prisioneiros da lendária fortaleza Colditz. As novas características incluem uma maior variedade de armas e veículos.

SARILHOS SOBRE RODAS

A Criterion Studios vai lançar um jogo de corridas para PS2 que está a ser desenvolvido com o nome SRC. A empresa está a concentrar-se na jogabilidade em vez de realismo, com o manuseamento a ser concebido para maximizar o prazer do jogador, em vez de imitar a física do carro verdadeiro. Os utilizadores podem esperar correr por entre o trânsito numa série de circuitos de rua em localizações urbanas. O designer do jogo, Chris Robertson, afirmou: "Permite-nos fazer tudo o que queremos fazer num carro real, mas não podemos." Inspirado nas perseguições automóveis de Ronin, Taxi e até mesmo Instinto Fatal, SRC deverá ser lançado no Natal de 2001. .

Confusão mutante. **Project Eden coloca o jogador num futuro infestado de inimigos em mutação. Acabar com o sofrimento destes pequenos é uma alegria, não um dever.**

NOVA AVENTURA DA CORE

PARAÍSO CONQUISTADO

PROJECT EDEN IRÁ SURGIR NA PS2.

A Core Design, a produtora responsável pela série Tomb Raider, confirmou que lançará Project Eden, jogo de aventura da próxima geração, na PS2. Esta notícia põe fim aos rumores de que o título apenas sairia em PC e numa consola rival.

A Core escolheu a conferência E3 para anunciar o formato escolhido para o jogo de aventura/acção, aclamado pelo director de operações, Adrian Smith, como "o Tomb Raider da próxima geração".

A Core foi alvo de críticas relativamente à saga de Lara, com alguns comentadores, cinicamente, a chamarem os jogos de "repetidores de fórmula". Mas Project Eden, que a Core tem vindo a desenvolver desde que terminou o Tomb Raider original, poderá modificar tudo isso, dando à empresa um segundo título marcante.

No jogo, os utilizadores podem escolher entre uma perspectiva de primeira ou terceira pessoa, e um sistema de mira que permite disparar em fuga.

Quatro personagens jogáveis coexistem no ambiente e têm de colaborar para ultrapassar obstáculos usando os seus vários atributos.

As personagens podem também utilizar uma série de armas e aparelhos, incluindo enormes armas de guarda que podem ser colocadas para proteger uma área e um andarilho mecânico que pode percorrer ambientes tóxicos para accionar interruptores. O ambiente futurista que é habitado contém uma variedade de inimigos mutantes. Seres humanos transmutam-se em criaturas horríveis em transformações em tempo real, enquanto o jogador luta para sobreviver. Project Eden deverá sair na PS2 na Primavera de 2001. ■

ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL

FANÁTICOS DO CONTROLO

GROUND CONTROL TRAZ-NOS UMA BELA GUERRA.

Poucas vezes uma nuvem em forma de cogumelo pareceu tão bela. Ground Control é um simulador de guerra de tanques num futuro próximo, que mistura naves de ataque, ogivas nucleares, soldados extremamente nervosos e ambientes alienígenas exóticos em doses generosas. Joga-se muito como Command & Conquer, mas é possível fazer zoom para as profundezas do verdadeiro mundo 3D e ver guerreiros a explodir diante dos nossos olhos.

A versão PC acaba de ser lançada e a ênfase é colocada em batalhas altamente explosivas, de fazer tremer a terra, que parecem o lançamento de fogo-de-artifício no inferno.

A conversão para PS2 ainda se encontra numa fase inicial, mas constitui a primeira investida em terras PS para a Sierra, uma produtora de títulos PC. A Sierra é mais conhecida pelo brilhante shoot 'em up na primeira pessoa, Half-Life. Acreditamos que uma conversão deste título de referência é apenas uma questão de tempo. ■

Um dos ambientes exóticos do jogo. Que bichinho amoroso!

A CHEGAR!

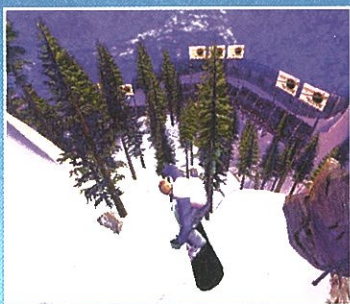
AS ÚLTIMAS DATAS PARA OS FÃS DE PS2 NOS EUA. TODAS AS DATAS EUROPEIAS EM BREVE!

JOGOS DE LANÇAMENTO

Surfroid .... (ASCII)
SSX .... (EA)
Street Fighter EX3 .... (Capcom)
Gradius III and IV .... (Konami)
Summoner .... (THQ)
Age of Empires II: The Age Of Kings .... (Konami)
Tekken Tag Tournament .... (Namco)
Ninja Gaiden .... (Tecmo)
ESPN International Track & Field .... (Konami)
Armored Core 2 .... (From Software)
Evergrace .... (Agetec)
TimeSplitters .... (Eidos)
Madden NFL 2001 .... (EA Sports)
Oddworld: Munch's Oddysee .... (Infogrames)
FIFA 2001 Major League Soccer .... (EA Sports)
Tiger Woods PGA Tour 2001 .... (EA Sports)
NHL 2001 .... (EA Sports)
NBA Live 2001 .... (EA Sports)
NASCAR 2001 .... (EA Sports)
Knockout Kings 2001 .... (EA Sports)
Shadow Of Destiny .... (Konami)

PÓS-LANÇAMENTO

ESPN NBA 2Night (Konami) .... Novembro 2000
ESPN X Games Snowboarding (Konami) .... Novembro 2000
VIP (Ubi Soft) .... Novembro 2000
ESPN NFL Prime Time (Konami) .... Novembro 2000
Top Gear Dare Devil (Kemco) .... Novembro 2000
Spy Hunter (Midway) .... Inverno 2000
Oni (Rockstar) .... Outono 2000
Carrier (Jaleco) .... Dezembro 2000
IHRA Drag Racing (Bethesda Softworks) .... Outono 2000
Midnight Club: Street Racing (Rockstar) .... Outono 2000
Ready 2 Rumble: Round 2 (Midway) .... Outono 2000
Smuggler's Run (Rockstar) .... Outono 2000
The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (Bethesda Softworks) .... Inverno 2000
The Getaway (SCEA) .... Inverno 2000
Pirates Of Skull Cove (EA) .... Inverno 2000
Formula One 2000 (SCEA) .... Inverno 2000
WCW Mayhem 2 (EA) .... Inverno 2000
Fox Sports Football 2001 (Fox Interactive) .... Inverno 2000
Wild Wild Racing (Imagineer) .... Inverno 2000
Onimusha Warlords (Capcom) .... Inverno 2000
The World Is Not Enough (EA) .... Inverno 2000
Star Wars: Super Bombad Racing (LucasArts) .... Inverno 2000
Star Wars: Starfighter (LucasArts) .... Inverno 2000
NBA Showtime: NBA On NBC 2001 (Midway) .... Outono 2000
Ridge Racer V (Namco) .... Outono 2000
Dynasty Warriors 2 (Koei) .... Inverno 2000
The Bouncer (Squaresoft) .... Inverno 2000

PLAYSTATION 2

DEIXA NEVAR!

O título de snowboard da próxima geração da EA, SSX (Snowboarding SuperCross) vai ser lançado nos Estados Unidos e na Europa. O jogo é uma nova abordagem de um género que se tornou bastante comum na PlayStation. Embora SSX ostente todos os elementos habitualmente associados aos títulos de snowboard, como corridas a bom ritmo e acrobacias aéreas, a novidade é que a acção tem lugar em vários mundos estranhos e coloridos.

MALUCO POR BOY?

A Konami anunciou que a versão PS2 de Metal Gear Solid 2 se ligará à versão Game Boy do jogo original. Tal decisão representa um raro cruzamento multi-formato. O homem responsável pelo videojogo mais aclamado da história, Hideo Kojima, sugeriu que o grau de dificuldade da sequela poderá depender do desempenho do jogador na versão Game Boy.

A CHEGAR!

CONTINUA

World Destruction League: Thunder Tanks (3DO)....Inverno 2000
Army Men: Air Attack 2 (3DO)...Inverno 2000
Army Men: Sarge's Heroes 2 (3DO)....Inverno 2000
Eternal Ring (Agetec)....Inverno 2000
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami)....Inverno 2000
Warriors Of Might and Magic (3DO)....Inverno 2000
Sim Theme Park (EA)....Inverno 2000
Rayman 2: Revolution (Ubi Soft)....Inverno 2000
MDK Armageddon (Interplay) ....Inverno 2000

NO PRÓXIMO ANO

Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos)....Março 2001
Navy Seals (Jaleco)....Verão 2001
Motor Mayhem (Infogrames) ...Primavera 2001
All-Star Baseball 2002 (Acclaim)....Abril 2001
Orphen: Sorcerous Stabber (Activision)....Primavera 2001
Run Like Hell (Interplay) ....Primavera 2001
Ferrari 360 Challenge (Acclaim)....Primavera 2000
Shadow Man: 2econd Coming (Acclaim)....Primavera 2001
Big Wave Surfing (Acclaim) ....Primavera 2001
Gunslinger (Activision)....Primavera 2001
Ferrari Grand Prix (Acclaim)....Primavera 2001
Street Lethal (Activision)....Primavera 2001

A SAIR MAIS TARDE

Undying (EA) 2001
Ground Control (Sierra) 2001
Star Wars: Obi-Wan (LucasArts) 2001
Eternal Blade (Mattel) ....Verão 2001
Gravity Games: Biking (Midway) ....Setembro 2001
Black & White (EA) 2001
Evil Dead: Hail to the King (THQ)....2001
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.. (Konami) Autumn 2001
Silent Hill 2 (Konami)....Outono 2001
Halo (Rockstar) 2001
Silent Scope (Konami)....2001
Epilogue (NONE) 2001
Stunt Driver (NONE) 2001
Tony Hawk PS2 (Activision)....2001
Fantasy (Jaleco) 2001
Gauntlet: Dark Legacy (Midway)....2001
Stunt Squad (Acclaim) 2001
Ico (SCEA)....2001
No One Lives Forever (Fox Interactive)....2001
Legion: Legend of Excalibur (Midway)....2001
Virtual Ocean (Crave Entertainment) 2001
Tecmo Bowl (Tecmo) 2001
Driving Emotion Type-S (Square)....2001
Spawn: In the Demon's Hand (Capcom) ...2001

SEM DATA PREVISTA

WipEout Fusion ....(SCEA)
Road To El Dorado ....(Ubi Soft)
Dinosaur ....(Ubi Soft)
This Is Football 2 ....(SCEA)
Titanium Angels ....(Empire)
Undying ....(EA)
Ground Control....(Sierra)
Project Eden....(Eidos)
Cart Fury....(Midway)
Aliens: Colonial Marines ....(Fox Interactive)
Resident Evil 4....(Capcom)

DISCO RÍGIDO DA PS2

GRANDE MEMÓRIA!

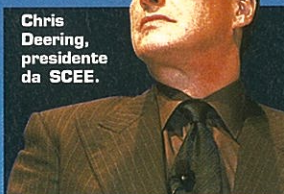
CHEGA O DISCO RÍGIDO DA PS2.

Sony revelou recentemente o add-on disco rígido pretendido para a PlayStation 2, o qual irá com certeza transformar a realidade dos jogos online. Embora o presidente da SCEI, Ken Kutaragi, tenha insinuado que a capacidade de semelhante mecanismo estaria na zona dos 20 a 30 GB, outra possibilidade avançada é que o disco rígido seria vendido em dois tamanhos: uma capacidade de utilização mais baixa – 10 ou 20 GB, ou, para jogadores mais envolvidos, 40 GB.

O novo disco abre a PlayStation 2 às novas ligações de banda larga e alta velocidade que estão a ser desenvolvidas e permitirá aos utilizadores jogar títulos de múltiplos jogadores de rácios rápidos de fotogramas. Também alterará a forma como os jogos são desenvolvidos, com downloads de novos circuitos e novas personagens, ou mesmo jogos episódicos (ver caixa).

Outro anúncio recente da Sony que poderá modificar para sempre a jogabilidade de consolas, é que se prepara para abrir a sua tecnologia a outros fabricantes. O Emotion Engine e chip da PlayStation 2 ficará disponível para ser utilizado por outras empresas em clones da consola da Sony. O que significa isto, para o jogador comum? As implicações são que, dentro de dois anos, poderemos comprar um televisor com uma PlayStation incorporada pelo fabricante. O televisor será vendido com uma porta USB e, utilizando isso com a sua ligação de banda larga, de súbito o seu televisor tem acesso aos mundos de TV terrestre, TV satélite, TV por cabo, Internet e jogos de PlayStation 2. Convergência? Quer-nos parecer que sim. ■

Podemos ver em breve uma PS2 incorporada nos televisores? É só ligar e começar a jogar.

Chris Deering, presidente da SCEE.

METAL GEAR SOLID: EPISODE 1?

Jogos Episode para PS2 parecem estar mesmo ao virar da esquina. O Presidente da Sony Europe, Chris Deering, explicou que a nova estratégia de preços encorajaria "mais pensamento lateral na comunidade de desenvolvimento e, em vez de ter trinta níveis num jogo de 11 contos, será possível ter dez níveis em três jogos de quatro contos." Phil Harrison, vice-presidente do Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento da Sony, vai mais longe, antevendo um período em que descarregaremos episódios de jogos diariamente, jogando-os e seleccionando em que direcção se pode seguir no dia seguinte. A ideia é que o jogo se torne quase uma telenovela, mas onde as acções de cada jogador são diferentes, por isso, há modificações subtis nos acontecimentos. O que suscitará um mundo de conversas no trabalho ou no recreio no dia seguinte...

DVD METAL GEAR 2

APANHADO NA ACÇÃO

METAL GEAR 2 BRILHARÁ EM TRAILER DVD EXCLUSIVO.

A Konami anunciou recentemente que lançará no Japão, no próximo Verão, um DVD Metal Gear Solid 2 especial. Este incluirá o trailer de nove minutos apresentado na exposição E3 deste ano (ver edição anterior) – aquele trailer que deixou os jornalistas da indústria boquiabertos e que colocou Solid Snake a encontrar Metal Gear Ray pela primeira vez a caminho de Manhattan.

Também haverá um documentário completo sobre a E3, novas ilustrações de Hiroshi Shinkawa, para além de imagens de ZOE, o jogo mecanóide da Konami (ver página 20). Tudo isto custará 1.500 ienes (cerca de 3.500 escudos) e pode ser adquirido no site comercial da editora, em www.konamistyle.com. Infelizmente, apenas está disponível para clientes japoneses, por isso, comecem a rondar as lojas de importações. ■

Compre o DVD que levou adultos às lágrimas quando foi apresentado na E3 em LA.

"Se tem palmeiras, só pode ser a marginal..." Driver 2 chega à ensolarada Las Vegas.

PNEUS EM CHAMAS

O ANO PASSADO, DRIVER SURGIU DO NADA E TORNOU-SE O JOGO PLAYSTATION MAIS PROCURADO DE 1999. DOZE MESES MAIS TARDE, PODERÁ A REFLECTIONS TRANSFORMAR A SEQUELA NUM TÍTULO TÃO INDISPENSÁVEL COMO O ORIGINAL? ESTAMOS DE VOLTA AO LUGAR DO CRIME.

FACTOS

Editora: Infogrames
Produção: Reflections
Número de jogadores: Um ou dois
Data de Saída: Novembro
Formato: PlayStation 1

Tão certo como o dia seguir-se à noite, há algumas verdades no mundo dos videojogos – FIFA será o número um, o número de soutien de Lara irá aumentar sempre e as sequelas tornar-se-ão progressivamente piores. À medida que o Êxito 1 dá lugar ao Êxito 2 e ainda – ah, pois – ao Êxito 3, as sequelas de um determinado jogo não conseguem deixar de perder o norte. Não estamos a dizer que Gran Turismo, Tomb Raider, Colin McRae e outros não tenham melhorado ao longo dos anos, mas será que é genuinamente possível dizer que, apesar de se tratar sem dúvida de um jogo melhor, alguém ficou mais entusiasmado com Gran Turismo 2 do que pelo jogo original da Polyphony? É isso mesmo.

E isto traz-nos a Driver 2. Porquê todo este negativismo? A culpa é da Reflections – ou antes, do senhor à nossa direita que apresenta neste momento a demo de um certo jogo de condução: Martin Edmondson, director-geral da Reflections. "Estamos a tentar dar às pessoas uma verdadeira razão para terem a sequela", explica o responsável pelo original e pelas quatro milhões de cópias vendidas, "e não apenas a acrescentar circuitos extra." As sequelas são um tópico sensível para o nosso interlocutor e, embora o seu jogo seja inerentemente isso mesmo, Edmondson está decidido a fazer de Driver 2 mais do que apenas um jogo para encher espaço antes que a série continue na PlayStation 2. Desde as animações das personagens até à concepção dos circuitos, da tentativa da Reflections para tornar o jogo mais realista até ao facto de que É POSSÍVEL SAIR DO BENDITO AUTOMÓVEL!, Driver 2 parece realmente poder escapar à sorte das sequelas, quando chegar às lojas em Novembro próximo. Quer provas? Vamos então aos factos...

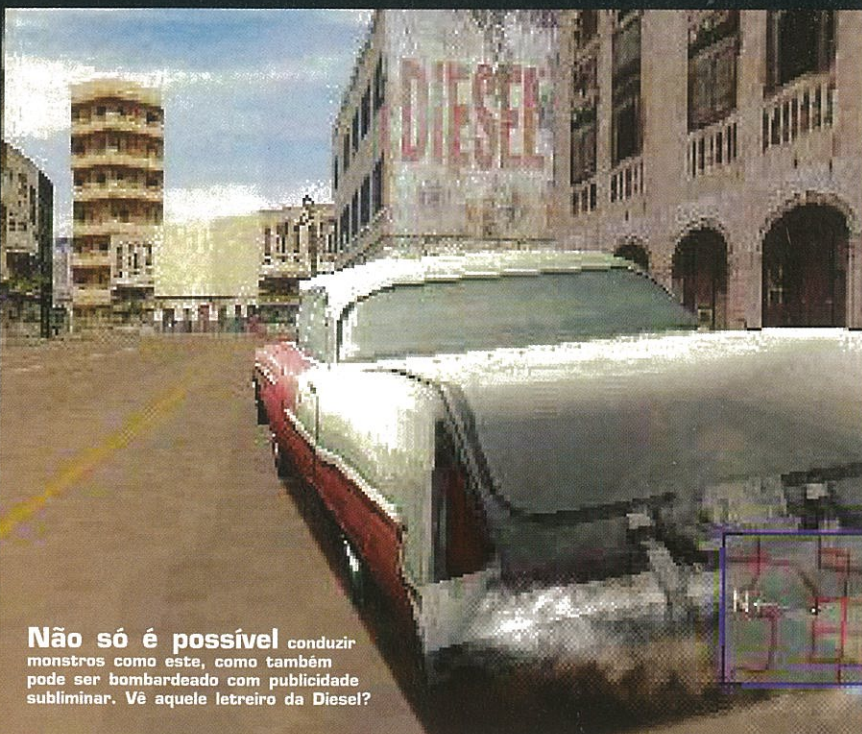
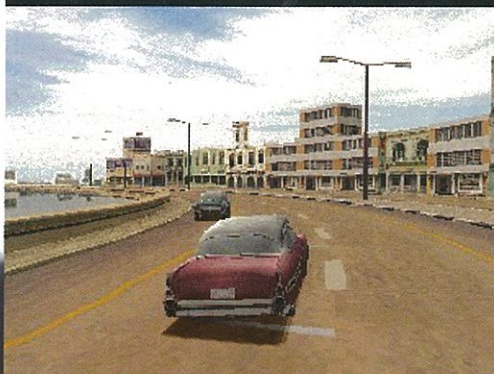
A HISTÓRIA

O princípio essencial por detrás da trama de Driver 2 é, como explica Edmondson, torná-la "mais poderosa e envolver as pessoas". Isto significa novas personagens, novos enredos e, acima de tudo, novas sensações para Tanner, o protagonista de Driver.

O jogo começa em Chicago, onde o equilíbrio de forças no submundo do crime está prestes a alterar-se. Pink Lenny, o contabilista fuinha do terrível senhor do crime, Solomon Caine, prepara-se para se passar para o lado do maior rival de Caine, um misterioso gangster brasileiro cujo nome não divulgamos por enquanto. Tanner e o seu parceiro, Tobias Jones, têm de se infiltrar na organização criminosa de Solomon Caine, numa tentativa de encontrar Pink Lenny e frustrar os planos de toda a gente – uma decisão que os leva a Havana, Las Vegas e, finalmente, ao Rio de Janeiro.

Onde se esconde Pink Lenny? Irá Caine suspeitar das verdadeiras intenções de Tanner? Quem é este gangster brasileiro? A Reflections não desvenda muito, mas uma coisa é certa – o jogador irá fazer muito mais do que meramente pressionar X e saltar para a missão seguinte (uma falha reconhecida no título original). Não só

> **"Novas personagens, novos enredos e, acima de tudo, novas sensações para Tanner, Protagonista de Driver"**

"Driver 2 estendeu os seus braços poligonais mais longe para englobar também o crime internacional"

Não só é possível conduzir monstros como este, como também pode ser bombardeado com publicidade subliminar. Vê aquele letreiro da Diesel?

este enredo é muito mais envolvente do que a história fragmentada de Driver, como também as sequências de vídeo que ilustram a narrativa foram completamente refeitas e apresentam agora animação facial total e sincronização de lábios, ao mesmo tempo que as vozes das personagens foram gravadas para lhes dar mais atmosfera.

AS CIDADES

Enquanto o jogo original se baseava somente nos Estados Unidos para aquela sensação tipo Bullit, Driver 2 estendeu os seus braços poligonais mais longe para englobar também o crime internacional. A busca de Pink Lenny efectuada por Tanner irá levá-lo de Chicago a Las Vegas e Havana, e por fim, ao Rio para o derradeiro confronto. Numa situação em que muitos produtores teriam escolhido Londres ou Paris, por exemplo, Edmondson preferiu "um pouco mais de diversidade". Cada cidade apresenta cerca de 30 quilómetros de estrada com 150 000 edifícios e objectos em cada (as áreas são bastante maiores do que as cidades de Driver). Para além de os números ➤

CARROS? IMENSOS!

META-SE NO CARRO! OU NA AMBULÂNCIA, NA CARRINHA DA ESCOLA, NO CARRO DE BOMBEIROS...

Embora o original se tenha limitado a carros dos anos 70, Driver 2 apresenta mais do que meramente o leque óbvio de devoradores de gasolina americanos. Não só poderá conduzir monstros como Chevy Bell Airs em Havana ("Eles ainda conduzem mesmo estas coisas", confirma Edmondson), como Tanner poderá agora apoderar-se de qualquer veículo no jogo. Agora poderá sentar-se ao volante de camiões de 18 rodas, carros de bombeiros, ambulâncias, autocarros ou camionetas. A Reflections ainda tem de trabalhar a física subjacente a cada modelo mas digamos apenas que tentar empurrar uma ambulância por um beco da baixa de Chicago será um dos pontos altos de Driver 2.

"Há todo o tipo de curvas, contracurvas e estradas secundárias que o podem conduzir a Pink Lenny"

Apesar dos novos carros e estradas, o grande melhoramento diz respeito à qualidade visual.

terem sido aumentados, a qualidade também foi trabalhada. "O número de polígonos na paisagem foi aumentado em cerca de 20%", revelà Edmondson. Esta orientação é coerente com o desejo de realismo manifestado pela Reflections, e deverá resolver os problemas gráficos que tanto prejudicaram o original. Outro melhoramento – o lema de Edmondson é "optimização, optimização, optimização" – é que os mapas agora rodam para se alinhar com a direcção que o jogador toma. Este é o exemplo perfeito da atenção aos detalhes que a Reflections coloca no jogo, mas também acontece por uma razão. Porquê? Porque, como afirma Edmondson, "a trajectória mais rápida não é a mais óbvia no mapa." Há todo o tipo de curvas, contracurvas, estradas secundárias que o podem conduzir a Pink Lenny muito mais depressa. O que nos leva, muito apropriadamente, para...

AS ESTRADAS

Levantem os braços todos aqueles que repararam que o Driver original não tinha estradas com curvas! Ninguém? Nós também não notámos – possivelmente porque estávamos muito atarefados a fazer curvas de 90º com o travão de mão. Pois bem, as paisagens de Driver 2 incluirão estradas devidamente curvas. Isto não só torna as cidades mais interessantes em termos de condução, como também, com a adição de mais carros, dá aquilo que Edmondson considera ser "uma sensação tipo Gran Turismo". Por enquanto, ninguém deverá esperar conduzir super-automóveis japoneses pelas ruas de Tóquio, mas, como afirma Edmondson "se estamos apenas a ir de A para B, é muito mais divertido do que antes." Apesar disso, a ideia de divertimento de Edmondson é ligeiramente diferente da maior parte das pessoas – onde qualquer um de nós poderia imaginar saltos feitos a turbo com uma cambalhota de 180º, ele pensa vias de aceleração para entrar em auto-estrada e rampas de saída. Em Driver 2, será necessário entrar e sair das auto-estradas e vias rápidas do jogo usando o devido sistema de acessos e saídas. Se deixar uma via rápida, terá de passar para a faixa correcta para sair ou então atravessar as faixas de rodagem. Acrescente aqueles carros extra de que falámos (com potenciais congestionamentos de trânsito) e fugir à polícia vai ser bastante mais complicado.

O JOGO

Embora o título se jogue muito como antes (foi transposto cerca de 50% do programa do original, e permanecem algumas características, como o modo Director), a Reflections acrescentou um modo de dois jogadores de ecrã dividido. Embora não seja possível jogar o jogo de missões neste modo, a Reflections adicionou vários mini-jogos para justificar a sua inclusão. Conte com jogos de perseguição, competições cronometradas orientadas para controlos e um modo Destruction que permitirá ver toda a variedade de veículos do título a serem destruídos e deformados com o realismo que percorre todo o jogo. A primeira versão de Driver 2 que vimos não estava, nem por

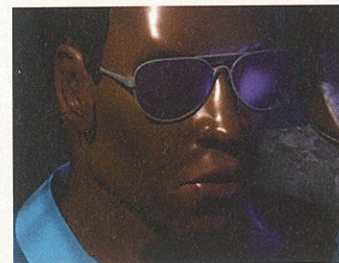
"Conte com jogos de perseguição, competições cronometradas e um modo Destruction..."

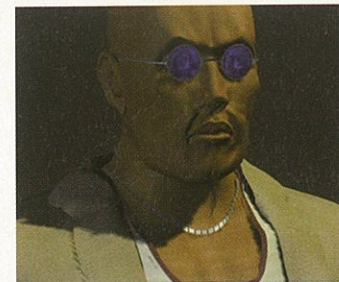
CHAMADA

OS CORREDORES E CONDUTORES DE DRIVER 2...

É claro que a história não vale nada se não existir preocupação com as personagens. As do Driver original estavam mais perto da caricatura do que de realismo duro. Desta vez, porém, o jogador pode contar com mais realismo, mais empatia. E o utilizador irá interessar-se por elas porque a Reflections vai colocá-las no centro da acção – e de que forma...

NOME: TANNER
Quem é: O condutor, o herói, americano, trinta e poucos anos, bem parecido, durão, atlético, imperturbável.
Imagine: Um pouco de Robert Redford, imenso Clint Eastwood.

NOME: TOBIAS JONES
Quem é: Parceiro de Tanner
Imagine: Mistura de Eddie Murphy com Will Smith (mas mais simpático).

NOME: PINK LENNY
Quem é: Americano, esquivo, escorregadio, quarenta e cinco anos de idade, obeso, nervoso, preocupado.
Imagine: Uma versão mais gorda do contabilista oleoso em Os Intocáveis.

NOME: SOLOMON CAINE
Quem é: O patrão, homem forte em Chicago e Las Vegas, americano, musculado, careca, de barbicha, enorme.
Imagine: Mistura de Samuel L. Jackson com Al Capone.

NOME: JERICHO
Quem é: Lacaio de Caine, americano, inteligente, violento, metralhadoras, poderoso, raivoso.
Imagine: Christopher Walken.

NOME: ALVARO VASQUEZ
Quem é: Sussurra-se por aí que poderá bem ser o nome do misterioso gangster brasileiro...
Imagine: Quem havia de – ou podia – dizer?

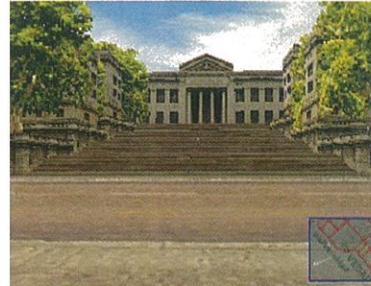
"Quando vistas em modo Director, as missões parecem mini filmes"

DESCUBRA AS DIFERENÇAS

DE FOTO PARA POLÍGONO. GRAÇAS A PESQUISA NO LOCAL, SE ESTÁ NA CIDADE, ESTÁ EM DRIVER 2...

Não é tarefa fácil, trabalhar no desenvolvimento de jogos – as encomendas de pizzas para o jantar, as longas noites, a programação, os prazos, a produção – mas, ocasionalmente, o esforço compensa. Tal como sucedeu com o original, a Reflections enviou investigadores para meticulosamente registarem as ruas e marcos de cada cidade apresentada no jogo. Os resultados estão à vista, com tudo, desde os casinos de Las Vegas até aos cemitérios cubanos, duplicado em perfeito detalhe, graças às horas de vídeo e pilhas de fotos produzidas pelas equipas de pesquisa.

À esquerda, as traseiras de um casino em Las Vegas. À direita, a mesma coisa...

(Em baixo) Facto: O interesse de Martin Edmondson por amachucar carros começou com tubos metálicos de dentífricos e uma obsessão pela série Os Três Duques. No próximo mês teremos mais detalhes ...

À esquerda, um belo edifício na baixa de Havana. À direita... já percebeu.

"Tanner pode sair de qualquer carro que esteja a conduzir, correr pela rua e apoderar-se de outro carro"

sombras, concluída, mas demonstrava que, tal como o aumento do número de polígonos e a iluminação em tempo real nos carros, esta nova característica foi acrescentada sem sacrificar nem um pouco de velocidade.

A PARTE DO "É POSSÍVEL SAIR DO BENDITO CARRO!"

Não faça confusão, Driver 2 é um jogo de condução – é isto que a Reflections faz melhor e a manipulação dos automóveis mantém a sensação intuitiva original. Com a atenção que se tem dedicado à PlayStation 2, era compreensível que a Reflections duplicasse simplesmente o seu jogo original, guardando qualquer inovação real para quando Driver avançasse para a PlayStation 2, algures em 2001/2.

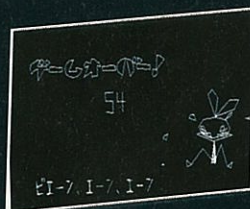
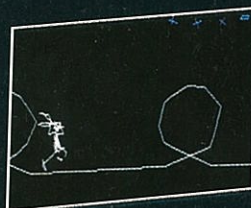
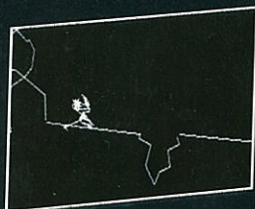
Nem pensar. Em resposta a acusações de "é apenas GTA em 3D", a Reflections colocou o enfoque no herói, Tanner, por meio daquilo que apenas pode ser descrito como ELE PODE SAIR DO BENDITO CARRO! No entanto, que isto não o leve a esperar um Tomb Raider sobre rodas – Tanner está limitado a acções do género accionar interruptores – mas é testemunho do empenho que a produtora está a investir no título. Constituindo cerca de 15% da acção, Tanner pode sair de qualquer carro que esteja a conduzir, correr pela rua, apoderar-se de outro carro e depois voltar à estrada. Edmondson dá um exemplo da forma como isto afecta o jogo. "Imagine que está num beco e vê uma personagem saltar para um carro e afastar-se. Apanha a carrinha lenta que está mesmo diante de si ou corre pela rua para encontrar algo mais veloz?" Decisões como esta fá-lo-ão perder ou ganhar preciosos segundos e significam que as missões de Driver 2 exigirão pensamento rápido para serem completadas. Embora as acções de Tanner sejam inegavelmente simplistas (irá fechar portas de garagens, colocar explosivos, etc.), esta característica dá a cada missão uma qualidade mais cinemática. As missões começarão e terminarão com Tanner a pé e, quando vistas em modo Director, parecerão mini-filmes. É claro que isto significa que haverá extras nos locais e, embora continue a não ser possível atropelar os peões de jogo (sim, tentámos fazê-lo), estes farão mais do que simplesmente caminhar e sentar-se. Acrescente a capacidade de Tanner sair do carro e sentar-se ao lado deles e o realismo de Driver 2 é quase total.

Então é assim – isto é praticamente tudo o que sabemos de Driver 2. Desde a maior dimensão da equipa ao maior número de polígonos, a Reflections não descansou à sombra dos louros nem se limitou a apresentar a indolente sequela que poderia ter produzido.

"Estamos a tentar dar às pessoas uma razão real para terem a sequela", afirmou Edmondson no primeiro parágrafo deste artigo e, quando chegarmos a Novembro, poderá verificar se a Reflections cumpre esta promessa.

Apostamos o nosso dinheiro no tipo à nossa direita, actualmente a produzir donuts poligonais com uma arma de fogo no centro de Havana... ■

FACTOS

Editora: SCEE
Produção: nanaOn Sha
Data de Saída: Setembro
Número de jogadores: Um
Formato: PlayStation 1

VIB_RIBBON

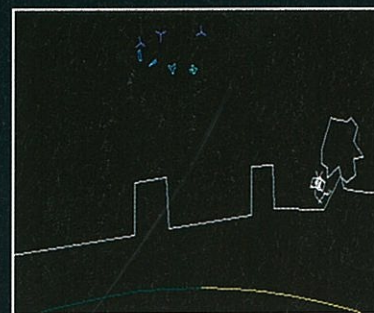
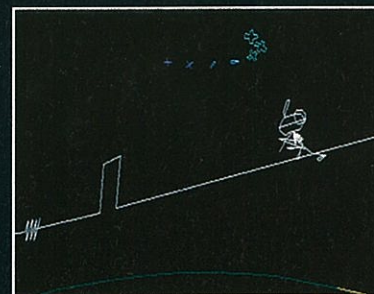
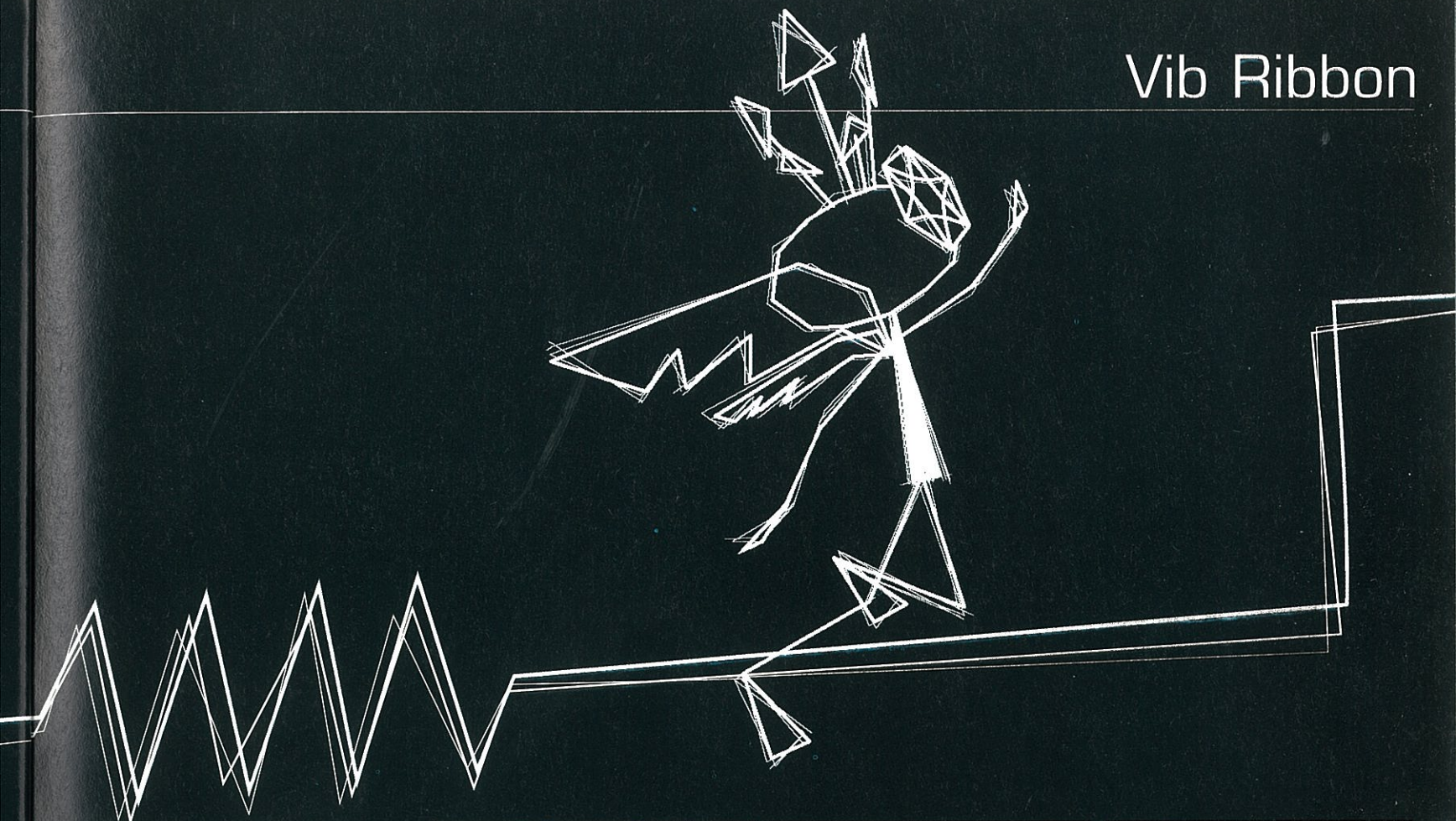
UM COELHO BI-DIMENSIONAL SALTITA AO LONGO DE UMA CORDA, PULANDO SOBRE OBSTÁCULOS AO SOM DE BRITNEY SPEARS. MAS, AFINAL, QUE SE PASSA AQUI?

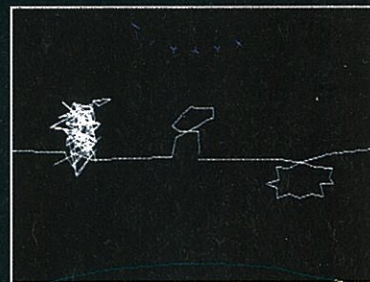
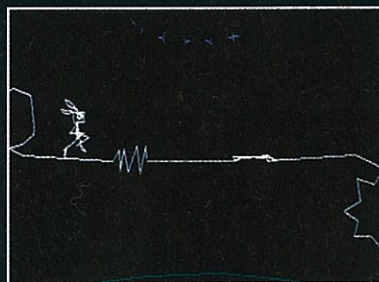
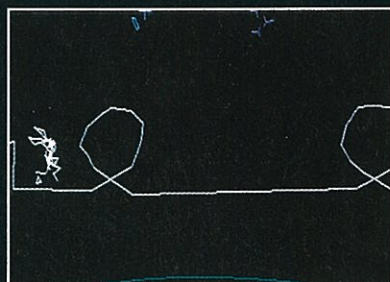
Com um passo cheio de energia, Vibri caminha sobre a corda. A princípio, os espigões tornam-se problemáticos. O bicho passa a minhoca.

E a mente efervescente do criador de PaRappa The Rapper, Masaya Matsuura, chega-nos aquele que será provavelmente o mais original e bizarro videojogo jamais criado. A premissa é bastante simples. Guiar Vibri – o herói orelhudo do jogo – ao longo de uma corda branca, carregando em botões para o fazer saltar sobre blocos, esboçar uns loops e atravessar brechas profundas com os seus membros alongados. E é isso. Bem, de facto é um pouco mais do que apenas isso, mas a questão é: como pode algo tão simples funcionar como videojogo? No tempo em que jogámos com Vibri, acabámos por nos afeiçoar ao pequeno coelhinho. Este torna-se uma personagem real, pela qual somos responsáveis, acarinhando-o e protegendo-o dos perigos da corda. Damos por nós a esforçarmo-nos para o atirarmos ao ar porque, se saltarmos um número suficiente de obstáculos, Vibri ganha asas, surge uma coroa na sua cabeça e ele passa a um nível mais elevado. Ou seja, transforma-se em anjo, transcendendo os limites da sua perigosa corda. Por outro lado, se fizermos muitos movimentos incorrectos, todo o ecrã começa a tremer e a ficar indistinto. Se continuarmos a fazer asneira, Vibri degenera em minhoca. Pouco depois é a morte do artista, com Vibri a cair no nada. Há algo de verdadeiramente filosófico em Vib Ribbon e suspeitamos que não acontece por mero acaso.

Mas voltemos ao jogo. Os comandos são muito simples: quatro botões controlam os movimentos de Vibri, quer se trate de saltar sobre uma brecha, subir por um bloco, fazer um loop, ou saltitar sobre escarpas.

À medida que nos embrenhamos no jogo, os botões começam a combinar-se e então estamos a carregar em duas chaves para atravessar um bloco com farpas. Naturalmente, é preciso ter um apurado sentido de oportunidade para conseguir chegar ao fim de cada nível, e à medida que a música se torna mais frenética, também aumenta a velocidade a que os obstáculos surgem. O que torna a vida muito complicada para o pequeno Vibri...

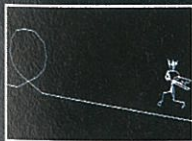
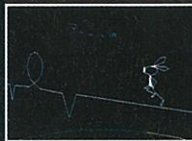
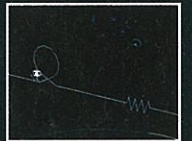
Mas é o poder da música que torna Vib Ribbon tão fascinante. Vibri não está totalmente só na sua paisagem de corda – está sempre rodeado de melodias. No disco do jogo já se encontra uma selecção de faixas dos músicos japoneses Laugh And Beasts, que produziram uma mistura tipicamente estranha de blips e de blops que acaba

No estado entre coelho e minhoca, Vibri parece-se um pouco com um robô.

Vib Ribbon

por se revelar incrivelmente sedutora. Em alternativa, é possível colocar o seu próprio CD e ver Vibri saltitar ao ritmo que tiver na sua colecção – o que significa que Vib Ribbon tem, na verdade, níveis infinitos. Os obstáculos na corda surgem efectivamente ao ritmo do CD que for colocado na PlayStation. Veja só, discos dos Bloodhound Gang podem até tornar-se (quase) divertidos, especialmente com uma série de pessoas à nossa volta, vendo o desenrolar da loucura. Os sons angustiantes dos Mogwai, no entanto, deverão deixá-lo a sentir-se muitíssimo deprimido, com Vibri a percorrer sozinho a escuridão imensa. Para começar, é possível tentar jogar um CD faixa-a-faixa, escolhendo as músicas favoritas e encorajando Vibri a saltitar pela linha fora.

Fazer os loops é um dos desafios mais fáceis de Vibri. Mas se o loop aparecer sobre um cubo, a história já é diferente.

Até é divertido para brincadeiras de festas, com uma pontuação de jogo que acompanha a forma como cada utilizador se dá com uma faixa específica. Mas Vib Ribbon mantém o interesse mesmo depois da festa ter acabado. Os jogos a solo podem durar tempo suficiente para permitir ao jogador percorrer um CD inteiro. Alguém avança com Metal Machine Music, de Lou Reed? Talvez não. A ideia de tocarmos os nossos próprios CDs como música de um jogo é francamente brilhante. Temos pela frente horas de diversão, interrogando-nos como os discos mais obscuros comprados em discotecas poeirentas soam com Vibri em acção. E depois há sempre a Britney Spears para animar a festa. Ela que venha! ■

AQUI VEM O VIBRI MARAVILHAS

Apresentámos Vibri a quatro tipos de pop – por ordem: boys band, som metálico, pop barulhento e pop sem talento...

BOYZONE: A DIFFERENT BEAT
Vibri gostou dos nossos cinco amigos irlandeses a cantar com as suas vozes doces, melódicas e as suas harmonias angelicais. Blocos simples de ultrapassar, anéis fáceis de contornar antes de chegar ao fim, perfeitamente transformado num lindo anjo. Um desempenho magnífico do coelho e da boys band. Agora, todos juntos: One kiss (saltar, pular, trotar), heaven isn't far (rodar, rodar, saltar).
Pontos: 1503

KORN: FALLING AWAY FROM ME
A terceira banda metálica preferida dos Estados Unidos atira-se ao coelho branco. Curiosamente, revela-se bastante simples, talvez a corda tenha ficado confundida com a cacofonia de guitarras constantemente a gemer em fundo. Apesar de termos tido de o jogar com o som baixo (com base no argumento de que não prestam), Vibri deu-se muito bem. Não terá chegado propriamente ao paraíso, mas obteve uma pontuação respeitável.
Pontos: 485

SABERÃO QUEM SOMOS PELO RASTO DE MORTOS: A PERFECT TEENHOOD
Os The Dead pegam numa serra eléctrica, carregam-na de plectrums e encostam-na às seis cordas de uma guitarra eléctrica. Daqui resultam barulhos dos quais Vibri não é apreciador. Os obstáculos erguem-se a uma velocidade bastante razoável, mas são simples de serem ultrapassados com um salto. Vibri dura um tempo, mas a parte "Tommy gun/Blood lust/F**k you" leva-o a uma morte prematura.
Pontos: 187

ALL SAINTS: PURE SHORES
Inacreditável! Não contávamos com isto. Poucos segundos depois de começar, o nosso coelho denegera numa minhoca de cabeça cúbica e morre subitamente. Terá sido a voz de Shazney? Ou os modos provocantes das manas Appleton? Surgem obstáculos a cada centésimo de segundo, espigões em movimento e brechas largas e fundas que fazem perigar o coelhinho a cada instante. The Saints, hem? Quem diria... **Pontos: 3**

RENDA-SE!
MEGA SCORE
DEUS EX
UMA EXPERIÊNCIA INCOMPARÁVEL
DIABLO 2
O VÍCIO DOS INFERNOS
VAMPIRE
UM BRINDE COM SANGUE
GROUND CONTROL
ESTRATÉGIA COM CLASSE
DARK REIGN 2
GENERAL DE QUATRO ESTRELAS
MEGA Soluções
Gabriel Knight 3
Solução PC-CD ROM
Thief 2: The Metal Age
Dicas PC-CD ROM
Truques para vários sistemas:
Tachyon: The Fringe • Street Fighter EX2 Plus • Medievil 2 • MDK2 • Deus EX • Crazy Taxi • Rats! • e muito mais...
Ao preço desta Revista!!!
Revista Mega Score
CD com demos jogáveis
Suplemento Mega Soluções
Apenas 950$00

EM PRODUÇÃO

A REVISTA PLAYSTATION DÁ UMA ESPREITADELA ÀS PRANCHAS DE DESENHO DOS PRINCIPAIS PRODUTORES DO PLANETA, PARA VOS TRAZER AS ÚLTIMAS NOVIDADES.

AGOSTO 2000

PERSPECTIVA

Masaya Matsuura, criador do lunático Vib Ribbon, explica-se.

Onde é que Vibri, a personagem principal, aparece?
Se disséssemos que o mundo da informação digital tem dimensões, tal como o mundo real, Vibri seria uma personagem que, acidentalmente, saltava do mundo digital para o nosso. Toda a informação digital, quer seja em imagens, som ou programa, é semelhante no que toca às formas de zeros e de uns dos dados. Os humanos descodificaram a informação, utilizando programas para mostrar sons e imagens, mas Vibri descodifica a informação de modos diferentes. Por isso, mudanças ou transformações na música traduzem-se em obstáculos para Vibri, enquanto ele dá um passeio.

Como é que concebeu o jogo?
Originalmente, o jogo era para ser completamente diferente. A única característica que não mudou foi o facto de poder jogá-lo acompanhado pelos seus próprios CDs. Estávamos a pensar em criar mundos e personagens mais animados e coloridos, mas começou a aborrecer-me que o jogo forçasse uma música específica aos jogadores. Isto fez com que eu parasse o projecto, após ano e meio. Foi necessária muita coragem para abandonar o jogo, mas foi uma decisão muito importante. Gabo a SCEI por compreender a minha decisão. No final, fui capaz de procurar o mundo da música num sentido mais lato e acabou por ser este jogo simples e não pormenorizado.

Como é que conseguiu incorporar os seus próprios CDs no jogo?
Não há nada mais aborrecido do que ver e sentir um objecto da mesma maneira, sempre que se olha para ele. Muitas vezes, penso que os novos inventos não são simplesmente novas existências, mas o resultado de percepções diferentes. Percebi isso enquanto criava música e queria expressá-la através de um jogo.

Teve alguns artistas ou bandas sonoras em mente, enquanto criava Vib Ribbon?
Um dos meus objectivos era evitar ter qualquer música em particular fortemente associada ao jogo, por isso tentei propositadamente não ter nada em mente enquanto trabalhava nele. Um dos designers ouvia uma faixa do álbum dos Fatboy Slim enquanto trabalhava, que se encaixava tão bem no jogo, que penso que teve algum efeito na música de Vib Ribbon.

Se tivesse de desenvolver um videojogo com uma estrela pop, quem escolheria?
Não tenho nenhum artista específico em mente, mas a música de Jamiroquai combinaria com o sistema de som do jogo. Os Skunk Anansie também seriam bons. A propósito, os Blur lançaram agora um DVD e a capa frontal parece realmente semelhante ao mundo de Vibri. Talvez devesse pedir aos Blur para criarem uma música para o nosso jogo. ■

LMA Manager 2001

Titan AE

CONTEÚDO...

NOME:

LMA MANAGER 2001

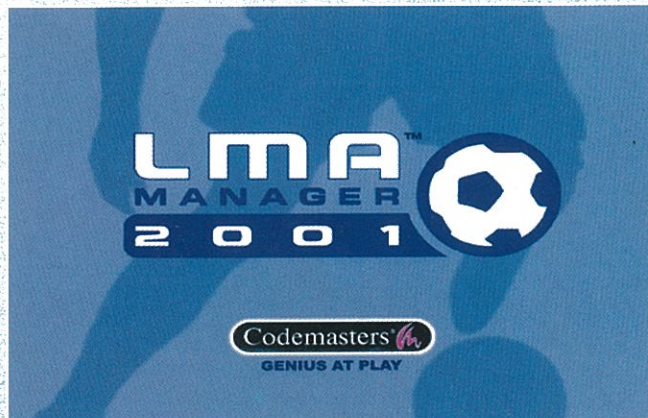
NOTA:

A CODEMASTERS CRIA OS FUNDAMENTOS PARA A DISPUTA NA GESTÃO DE FUTEBOL DA PRÓXIMA ÉPOCA.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Gestão de futebol
EDITORA:	Codemasters
PRODUÇÃO:	Codemasters
DATA DE SAÍDA:	Outono
DESIGN DA PERSONAGEM:	
PRODUZIDO:	65%

A ponte de Rejid Stamford? Pode apanhá-la e colocá-la em Turim.

Highlights
First Division
Sat 13th April 2001
Sheffield Wednesday v Sheffield Utd
at Hillsborough
Attendance: 37258
Press × to access highlights

O poderoso Derdy de Sheffield — da primeira divisão.

Surgindo do nada, LMA Manager devastou desafios conduzidos pela EA, Eidos e Infogrames. Agora a Codemasters é chamada a defender o seu estatuto de cabeça de liga e continuar com os seus modos vitoriosos no Outono, com uma edição 2001 revista. Esperemos que esta seja editada em Portugal.

Tal como um treinador, o produtor de LMA, Simon Prytherch, tem melhorado o seu campeão com o complemento de várias novas características. "Não queríamos produzir uma sequela padrão com estatísticas actualizadas, por isso todo o jogo foi redesenhado do princípio ao fim", diz ele. "Uma das alterações mais óbvias foi o visual do jogo. Temos um novo visual harmonioso e contemporâneo, que mantém o acesso aos botões laterais.
O novo visual também se estende aos ecrãs de acção, agora ao estilo de um canal de TV interactivo. Tudo isto tornou o jogo mais acessível e fácil de usar."
"A Inteligência Artificial do jogo também foi amplamente melhorada para reflectir cada nuance das suas selecções tácticas", continua Simon, entrando entusiasticamente no assunto: "Fizemos animações 3D mais variadas e realísticas, de modo a que possa realmente ver a diferença.
A IA corre uma simulação completa de um jogo real e executa melhor a tarefa do que qualquer jogo de acção que tenhamos visto."
É claro que todos estes momentos em campo não servem de nada, se os jogadores não tiverem habilidade. Como tal, a equipa revisitou as opções de treino do jogo para implementar um regime mais equilibrado. LMA Manager concentrava-se em fomentar as capacidades individuais de cada jogador, mas a edição 2001 dá ênfase a uma combinação de capacidade, energia

A PROFUNDIDADE DA EQUIPA

Para acrescentar variedade ao que pode ser uma longa época, a equipa criou novos desafios. O produtor Simon Prytherch escolhe os seus favoritos. "Existe a Fantasy Team", entusiasma-se ele. "No início da época, dão-lhe uma soma em dinheiro para comprar qualquer jogador. Durante a época, as transferências no mercado não estão disponíveis. Tem uma época para ganhar o campeonato." Outro modo recentemente acrescentado é o Injury Crisis. "Está em segundo lugar na sua divisão, os seus seis melhores jogadores estão lesionados e ainda faltam duas semanas até ao prazo final das transferências. Tem três meses para acabar como campeão." Uma outra mudança chave no jogo é a forma como a táctica funciona. Simon explica: "Se achar todos os pormenores inicialmente um pouco esmagadores, pode seleccionar uma das muitas tácticas pré-existentes. Mas também pode criar o seu próprio conjunto de tácticas. "Também existe uma nova opção para interagir em tempo real com o jogo usando as Tácticas Dugout, que usa os botões laterais para fazer mudanças temporárias às suas tácticas, tal como um treinador a gritar novas instruções nas linhas laterais."

CITAÇÃO: **"Temos um novo visual harmonioso e contemporâneo que se estende aos**

Trabalhe os seus cortes em jogos de treino de cinco-contra-cinco e exercícios na área da grande penalidade (ou deixe apenas que o treinador principal faça o trabalho duro por si).

Todo o jogo foi redesenhado para a nova edição, com nova informação e ecrãs de acção.

e jogo de equipa, através de exercícios de cinco-contra-cinco na pequena área, que o ajudam a praticar os cruzamentos e as jogadas de passagem de bola. Contudo, se as suas outras tarefas tais como novos sinais, registo de equilíbrio e apaziguamento dos quadros ocuparem demasiado o seu tempo, o treino pode sempre ser delegado num treinador principal.

Encontrará mais de 300 clubes e 8 000 jogadores em LMA 2001. As fasquias foram aumentadas com a inclusão de clubes escoceses ao rol das equipas, enquanto todas as equipas do Campeonato europeu estão presentes e correctas. Para assegurar que estão devida e realisticamente representadas, Simon e a equipa contaram com a League Manager Association que empresta a sua sigla à série. "A principal área onde tivemos feedback através das nossas ligações à LMA foi no comando táctico", diz Simon. "Utilizando as novas tácticas da equipa, pode controlar a formação, a profundidade ou pressão a que sua defesa joga, quanta concentração da equipa está na defesa ou no ataque e se o estilo de passes pende mais para bolas curtas ou longas." Outros factores incluem a paciência ou a integridade das jogadas de ataque da equipa e a sua distribuição.

Todas estas alterações vão comprometer a desenvoltura do jogo? Aparentemente não. "LMA 2001 foi concebido para ser um jogo acessível, que tem pormenores nunca vistos num PC.

Penso que agora temos um jogo que é o melhor em gestão de futebol, em qualquer plataforma." Então, é o dois a zero, para a Codemasters. ■

PERFIL

EMPRESA:	Codemasters
NOME:	Simon Prytherch
CARGO:	Produtor/Líder de equipa
HISTORIAL:	Começou como programador na Mirrorsoft. Após a transferência para a Codemasters trabalhou em Pete Sampras Tennis, antes de produzir o primeiro jogo de LMA Manager no ano passado.
INFLUÊNCIAS:	A equipa não olhou para os outros jogos de gestão, uma vez que está zelosa de assegurar que LMA 2001 é concebido para tirar o máximo da PlayStation. Em vez disso, a edição 2001 foi influenciada por sites da Web e pela concepção da TV interactiva.

OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE:	www.codemasters.com

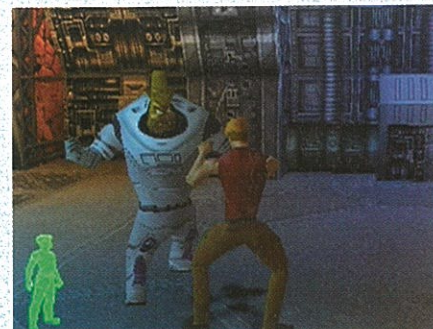
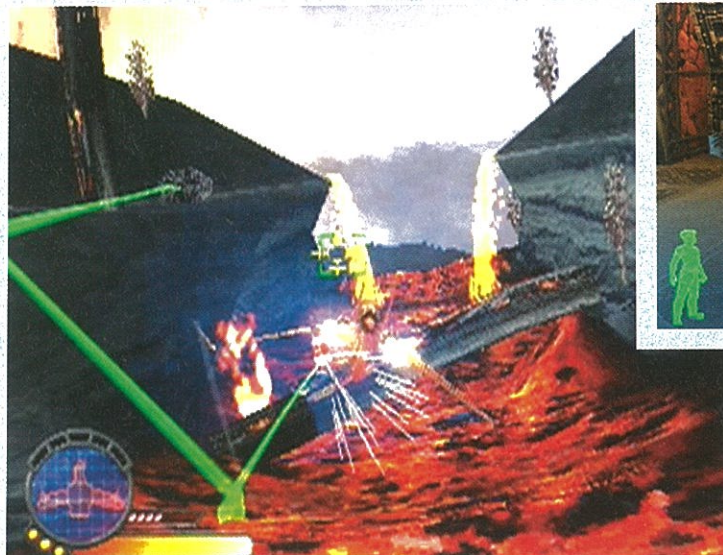
ecrãs de acção, agora ao estilo de um canal de TV interactivo"

NOME:

TITAN AE

NOTA:

A GUERRA DAS ESTRELAS ENCONTRA-SE COM MANGA E A MÃE NATUREZA DESAPARECE. TUDO NUMA MANHÃ DE TRABALHO PARA TITAN AE.

FICHA TÉCNICA	
GÉNERO:	Acção/aventura
EDITORA:	Fox Interactive
PRODUÇÃO:	Blitz Games
DATA DE SAÍDA:	Novembro
PRODUZIDO:	72%

Matt Damon e Drew Barrymore emprestaram os seus talentos vocais ao filme, mas ainda não estão confirmados para o jogo.

O que significa a sigla AE? Aparentemente é After Earth (Depois da Terra), porque o nosso pequeno lar azul foi destruído por uma raça de alienígenas conhecidos como Drej. Isso deixou a humanidade a vaguear pela galáxia aborrecendo extra-terrestres. E, quando a raça humana já não tem esperanças, surge um herói que dá pelo nome de Cale. Só ele sabe o segredo de Titan, a nave espacial perdida, que pode salvar a humanidade.

O enredo é enorme, mas deverá ter algum suporte no jogo, uma vez que é inspirado no filme animado de ficção científica da 20th Century Fox, com o mesmo nome, a estrear no cinema este mês de Agosto. Perguntámos a Philip Oliver, director da produtora Blitz Games, se o enredo é importante. "O enredo do filme traduz-se notoriamente bem para o jogo. O enredo (do filme) vê o herói ao leme de uma variedade de naves, visitando muitos ambientes excitantes. Para captar isto, criámos dois estilos de jogos distintos. O primeiro é uma acção/aventura na terceira pessoa, apresentando puzzles, exploração e uma quantidade de combates armados e desarmados. Estas secções estão ligadas por um shoot 'em up 3D, colocando o jogador no comando de uma variedade de naves espaciais, cada uma com o seu próprio manuseamento e capacidades de armamento."

Intrigante. Os jogos que seguem a opção de personalidades divididas frequentemente acabam por se malograr pela vacilação, mas a ficção científica vive ou morre pelos condimentos do seu hardware. De volta a Oliver:

"Há armas colocadas no lixo ao longo do jogo, incluindo chaves-inglesas, minas, explosivos manuais e armas de energia alienígena.

Num nível, o jogador pode até utilizar um osso maxilar de um alienígena para enfraquecer os seus inimigos."

Depois, tem naves à sua disposição que podem ser combatentes incisivos, cruzadores pesados gigantescos ou até "um alienígena que é melhor do que uma nave espacial", confidencia Oliver. Esta aproximação pelo lado contrário aos temas padrão de voar/disparar transporta-se para as missões.

"A forma como o jogador acaba a anterior secção na terceira pessoa terá um efeito directo na subsequente condução da nave.

Num dos níveis, assiste-se ao jogador a comandar a nave danificada, quando entra numa atmosfera planetária, com uma condução cada vez mais errática, à medida que a nave se torna mais difícil de controlar."

Esperemos que a Blitz Games consiga lançar o jogo, ainda com a memória viva do filme. ■

Pode jogar como Cale e ser duro ou como Akima e ser um piloto melhor.

PERFIL	
EMPRESA:	Blitz Games
NOME:	Philip Oliver
CARGO:	Director de Gestão
HISTORIAL:	Philip (com o irmão Andrew) escreve jogos desde 1981. Ambos constituíram a Blitz Games, em 1991.
INFLUÊNCIAS:	As partes na terceira pessoa podem ser comparadas a Tomb Raider, embora a Blitz quisesse um shoot 'em up para as secções de voo, como em Starfox ou Omega Boost.

CITAÇÃO: **"Use um osso maxilar de um alienígena para enfraquecer os inimigos."**

Editora: Midway
Produção: Midway Us
Data de saída: Setembro
Jogadores: Um

Mortal Kombat: Special Forces

DESNORTEADO E CAMBALEANDO, MORTAL KOMBAT LEVA A SUA LUTA PARA AS RUAS. MAS NÃO ESTARÁ DEMASIADO EXPOSTO?

Há seis anos atrás, a série Mortal Kombat estava no topo, o segundo título que vendeu milhões ultrapassou todos os jogos que tinham potencial para serem bem sucedidos. Desde então, a progressão da carreira de socos ensanguentados tem imitado inúmeros jogadores outrora gloriosos, enquanto tenta aceitar uma popularidade vacilante e uma ribalta debilitada.

O passo imprudente de MK4 para 3D não enamorou os fãs de combates habituados aos antigos fluidos da malta de Tekken, enquanto a arcada/aventura que era Legend Of SubZero há muito que foi consignada à terra do obscurantismo.

Agora, a Midway tem como alvo o território de Fighting Force pois transfere a sua personagem Jax – aquele dos braços de metal – para um cenário 3D onde decorre uma batalha.

Heróis com membros de titânio à parte, não há muita coisa a ligar Special Forces ao universo de Mortal Kombat.

O factor sangue que granjeou à série o seu sucesso é subjugado enquanto os combates ficam em segundo plano em relação às missões, o que exige a recuperação de diversas chaves e cartões de segurança. Embora Jax se possa defender a si próprio com uma variedade de socos e pontapés, e existam combinações de ataques através de sequências que dão cabo dos dedos, Special Forces dá ênfase às armas, incluindo mísseis e lançado-ranadas, explosivos e metralhadoras.

Tudo isto colocado dentro de um pseudo mundo em 3D visto de cima, onde Jax deambula à volta dos locais principais – garagens, escritórios, esgotos e desfiladeiros – esmurrando, dando pontapés e disparando

"A combinação de ataques é eficaz e há uma mão cheia de puzzles para resolver"

contra os vilões até estes terem um colapso. Por detrás disto esconde-se um Boss no fim das secções de dois níveis, antes do jogo finalizar com um regresso ao cenário Outland de MK.

No entanto, numa tentativa de acrescentar algo de novo ao género, a Midway também implementou um par de níveis na primeira pessoa em que Jax atravessa um vale ou um sistema de túneis. De igual modo, uma mira põe ainda mais em foco a utilização de armas no jogo e permite que os adversários que se aproximam sejam atingidos à distância, um a um, com um tiro na cabeça.

A Midway decerto que cumpriu todos os critérios principais requeridos por um jogo em que

Em vez das velhas lutas, Special Forces coloca-o a disparar contra os seus adversários.

Lute contra um Boss no final do nível. Parece-lhe familiar?

Mortal Kombat: Special Forces

Derramar sangue continua a ser o objectivo principal, mas realça-se menos o combate directo do que antes.

se vagueia e luta. Special Forces talvez não tenha a ostentação visual de Fighting Force e da sua sequela, da Eidos, mas mostra alguns toques extraordinários.
A combinação de ataques é eficaz e há uma mão cheia de puzzles para aliviar a monotonia de toda aquela correria e matança. Estes momentos, no entanto, são escassos e distanciados, e Special Forces depende bastante dos arremessos e da recuperação de objectos. O resultado é que o combate é esporádico, enquanto a utilização de armas e o abastecimento generoso de munições pode reduzir as lutas a níveis cómicos pois os inimigos aparecem apenas para morrerem debaixo de uma saraivada de balas.

A Midway fez saber que, caso tivesse sucesso, Special Forces poderia apresentar vários títulos semelhantes com membros chave da sua família Mortal Kombat.
Da maneira como o jogo se apresenta actualmente, as irregularidades óbvias de Special Forces poderão significar que Jax talvez esteja a travar a boa luta sozinho e que os fãs de Mortal Kombat que ainda restam não deverão ficar ansiosos por uma sequela.
No entanto, seria trágico se a esta série clássica desaparecesse para sempre, por isso, se Special Forces for um falhanço, fiquem à espera de ver aparecer na próxima Páscoa Mortal Kombat Tennis e jogos de puzzle relacionados. ■

POSITIVO

- Combinações especiais de movimentos.
- Puzzles bem utilizados.
- Níveis extensos.

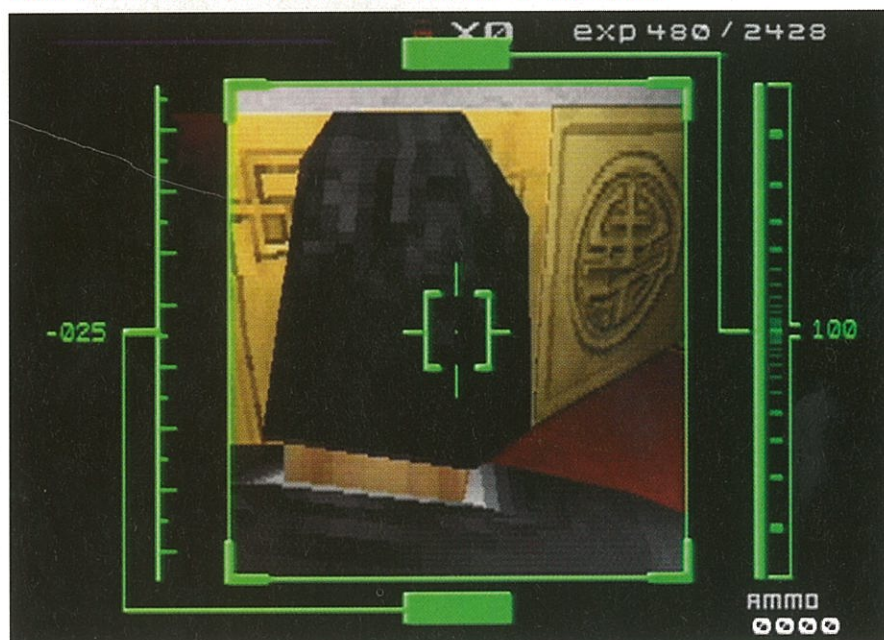
NEGATIVO

- Cenários obscuros.
- Muita correria.
- Jogabilidade previsível.

A SABER

- O género vaguear/lutar é inerentemente imperfeito, mas a dependência de Special Forces na recuperação de objectos e no armamento impõe limitações adicionais. Substituir os famosos movimentos de combate por armas e rockets dá ao jogo uma sensação de desequilíbrio.

ATENÇÃO...

AOS DISPAROS À DISTÂNCIA SOBRE O INIMIGO.

Jax é meio homem, meio máquina e acumula todo o género de armas, entre as mais notáveis um lança-granadas e uma espingarda. Ainda que estas armas possam ser usadas no calor da batalha, as tropas inimigas também podem ser atingidas a uma distância segura, evitando confrontos íntimos.

Editora: Acclaim
Produção: Z Axis
Data de saída: Setembro
Jogadores: Um ou dois

Dave Mirra Freestyle BMX

AS ACROBACIAS ESTÃO DE VOLTA COM A BMX DE DAVE MIRRA! É TEMPO DE JOGAR!

Os malucos das acrobacias são excelentes a realizar grandes deslizes em saliências cilíndricas. Mirra consegue dar saltos mortais e passeia a sua bicicleta através de arenas interiores, canos cilíndricos e protuberâncias de lama.

Os matemáticos chamam-lhe teoria de grupo. É a teoria que descreve o porquê de três autocarros capotarem ao mesmo tempo e, provavelmente, explica porque é que anúncios em triplicado do mesmo género de videojogo continuam a chegar às lojas. Primeiro, tivemos o turbilhão de títulos de snowboard, depois, aparece Tony Hawk's e uma turba de tudo que se parecesse com pranchas. Agora, a Acclaim apresenta o primeiro de um trio de jogos BMX. Ciclismo BMX? Motocross para os miúdos? Nem por isso...

Existe um debate sobre qual é a modalidade mais "cool": o skate ou a BMX acrobática. A maioria das pessoas parece apostar no skate, com os argumentos de que foi inventado nos anos 70, que mantém uma relação próxima com o surf e que o vestuário é realmente largo. É suficientemente razoável, mas não desprezem os rapazes das BMX sem verificar as coisas que eles podem fazer hoje em dia. Dave Mirra, de 26 anos, é o actual campeão do mundo, mestre da arte aérea em duas rodas e, a julgar pelas acrobacias que pode efectuar neste jogo, um verdadeiro lunático.

Utilizando o motor de Trasher Skate & Destroy, o jogo de Mirra apresenta dez ciclistas profissionais em 12 ambientes diferentes ao longo de três disciplinas: terreno, estrada e corta-mato. Pode nunca antes ter ouvido falar de ciclistas como Ryan Nyquist ou Dave Mirra, mas já tinha ouvido falar de Tony Hawk ou de Chad Muska antes dos jogos de skate serem lançados? Estes senhores são capazes de realizar proezas que não acreditaria que a gravidade permitisse. Graças aos malucos das acrobacias, o jogador pode realizar proezas aéreas, aterrar em posição e deslizar em qualquer superfície que escolher.

> **"Mestre da arte aérea em duas rodas..."**

O jogador tem de desenvolver as suas proezas ao longo de uma série de provas, partindo de uma saliência do seu quintal e abrindo caminho até Woodward, o parque privativo de Dave. Acabe um nível e apanhará moderadores que possibilitam acrobacias incríveis.

Será a BMX a nova prancha de skate? A resposta é sim. ■

ATENÇÃO...

ÀQUELAS RODAS DE AÇO.

Verifique as animações escorregadias, à medida que aterra virado ao contrário. A câmara vê o corredor a pedalar para trás e um golpe rápido no botão ↑ vê-o voltar a roda, puxar o pedal para trás e dar meia volta, por isso, prepare-se para mais proezas.

POSITIVO

- Animações acrobáticas fluidas.
- Grande quantidade de proezas.
- Jogos para múltiplos jogadores.

NEGATIVO

- Outro desporto radical.
- Os circuitos no terreno são áridos.
- Provoca tonturas.

A SABER

- Dave Mirra Freestyle BMX parece mais jogável do que Trasher. Os comandos são mais intuitivos, as proezas são absolutamente espantosas e achamos que a elegância retrospectiva da BMX acrobática será acompanhada na PlayStation.

Editora: Ubi Soft
Produção: Ubi Soft
Data de saída: Setembro
Jogadores: Um

Rayman 2: The Great Escape

O HERÓI DE ORELHAS GRANDES DIVAGA NUMA MISSÃO DE SALVAMENTO INTERESTELAR.

Há algo atraente em Rayman 2. Não é uma espécie de estranha ficção científica, como em Star Trek. É, literalmente, um grande navio pirata fantasticamente sangrento, o ninho de corvos no espaço. Ao leme está Razorbeard que, em conjunto com a sua equipa de vilões couraçados, conseguiu raptar todos os companheiros de Rayman e roubou os 800 Lums que constituem o coração do seu mundo natal.

Por isso, mais uma vez, o nosso companheiro sem membros embarca numa missão de salvamento arriscada, desta vez através do ventre húmido da nave pirata. Realmente, não é assim tão húmido, em certos sítios. Alguns dos 20 mundos 3D, afectuosamente tecidos, em que viaja são bastante tranquilos, com planaltos verdes, quedas de água em movimento e borboletas esvoaçando em volta.

Ao longo da viagem épica de Rayman, encontrará amigos que o ajudarão, concedendo power-ups aos seus companheiros e trazendo as suas próprias habilidades especiais para a jogada. Há Ly, a fada, o amor da vida de Rayman, Globox, a grande rã azul, que é abençoada com a capacidade de convocar as nuvens da chuva e Carmen, a baleia, que o auxilia a atravessar os níveis debaixo de água. Esta última faz bolhas de ar de modo a que Rayman possa respirar, desde que ele chegue a elas antes das piranhas. Naturalmente, Rayman ainda pode usar as suas orelhas de helicóptero, que lhe permitem flutuar graciosamente em quedas enormes. Mas esse não é o seu

> **"É mais negro do que o jogo original, mas inovador"**

único meio de transporte. Ele apanha Rockets Rodeo para onde pode saltar e viajar grandes distâncias; barris cheios de combustível que pode despoletar e segurar-se quando disparam e Sam, a Cobra, que o carrega no dorso em redor dos pântanos.

Então, é um jogo para miúdos? Bem, é essa a ideia, mas é mais negro do que o primeiro jogo, com muita variedade e algumas inovações agradáveis. Preste atenção ao mecanismo do sistema de alvo, que permite que o pequeno Rayman bombardeie o inimigo em círculo, disparando chumbos explosivos, à medida que escapa de um lado para o outro. É absorvente, parece que não são só os miúdos que o vão jogar... ■

As mini-missões mantêm a acção a decorrer...

Graças à boa fada Ly, Rayman obtém um poder especial, capacitando-o a lançar chumbo para anéis especiais e a balouçar, como o Homem-Aranha, através dos obstáculos.

ATENÇÃO...

ÀS PARTES PERICLITANTES.

Rayman consegue escalar ameixas gigantescas, que funcionam um pouco como arcos espaciais. Salte, dispare chumbo para a parede mais próxima e o estouro vai empurrá-lo para a direcção oposta à que disparou. Utilize-a para trepar para sítios que normalmente não consegue alcançar ou para percorrer os canais de lava.

PSM OPINIÃO

POSITIVO
- Níveis bem concebidos.
- Variado e surpreendente.
- Os modos de transporte são divertidos.

NEGATIVO
- Pode ser um pouco fácil demais.
- A câmara precisa de melhorias.
- Razorbeard não é assim tão assustador.

A SABER
- Há a tentação de colocar Rayman 2 na categoria de plataformas para crianças. Não que seja mau, mas tendo jogado uma boa parte do jogo, considerámos que era mais profundo do que esperávamos. É inovador, absorvente e proporciona boas risadas a jogar.

Editora: Square Europe
Produção: Square
Data de saída: Setembro
Jogadores: Um

Parasite Eve II

UM PESADELO BIOLÓGICO COM SUB-HUMANOS E BIOABERRAÇÕES AMEAÇA AS RUAS DE LA. COMO SE ALGUÉM DESSE POR ISSO.

Com a exterminação de NMCs ganha Bounty Points, ou BPs, um sistema monetário que lhe permitirá comprar algumas das melhores armas e mecanismos de Eve 2.

Precisamos de armas maiores. É esta a opinião de Rupert Broderik, o seu obscuro colega mal-humorado, depois de ter despejado uma pistola de calibre 44 num abominável ser zombie-mutante e de pontapear o seu corpo crispado, satisfeito por ele estar morto. Talvez um pouco zeloso demais, mas todo o cuidado é pouco.

Em Parasite Eve, o utilizador interpreta o papel da Agente Aya Brea, a heroína do FBI sempre de arma em punho. Há algo podre no estado da Califórnia e é esta agente que tem de investigar o que se passa. Está montado o cenário para a violenta caçada aos monstros num ambiente contemporâneo – a Square espera editar este título no princípio de Setembro, altura em que a própria acção do jogo acontece – e segue uma história baseada num romance do autor japonês, Hideaki Sena. O formato é familiar. Explorando um ambiente de cenários previamente destruídos, observados através de ângulos de câmara que induzem à paranóia, e com a sua pistola a conceder-lhe um mínimo de alívio, o jogador será surpreendido por um bestiário de criações perversas. O combate decorre em tempo real e gira à volta da sua rapidez de resposta com a ajuda de uma mira automática.

Isto lembra-lhe qualquer coisa? Embora a Square não esteja a incentivar as comparações com Resident Evil, é bastante óbvio que a empresa espera que os amantes desta famosa série abracem a atracção potencial do jogo sem grandes explicações. Armas, monstros e puzzles têm sido, ao longo dos anos, uma combinação agradável e uma boa forma de vender jogos.

Embora o primeiro título de Parasite Eve nunca tenha chegado à Europa, Eve II mantém-se por si só, sem a mínima explicação sobre os

> "Há algo podre no estado da Califórnia e é esta agente que tem de investigar o que se passa"

ATENÇÃO...

AO SUSTO QUE VAI APANHAR.

Meros minutos após o jogo começar, uma sequência de vídeo visceral ilustra perfeitamente o motivo pelo qual Eve II é considerado um jogo só para adultos. No entanto, não é desagradável...

Não ignore o tutorial da introdução "Shooting Gallery", pois irá encontrar um scanner GP no alcance da artilharia e poderá ganhar BP para uma pontuação mais elevada.

> **"Armas, monstros e puzzles têm sido, ao longo dos anos, uma combinação agradável e uma boa forma de vender jogos"**

acontecimentos anteriores. A história decorre três anos depois do incidente do Bloqueio de Manhattan, que começou com a descoberta de uma nova forma de mitocondria, ou organismo subcelular. O resultado foi uma cidade repleta de mutantes feios e agressivos, mesmo a pedir um tratamento de balas de 9mm a alta velocidade. Enquanto o primeiro Parasite Eve era um RPG inspirado no género horror de sobrevivência, esta sequela enfatiza a acção ao estilo de Resident Evil, embora retendo alguns elementos familiares ao género RPG. As energias parasitas de Aya são verdadeiros feitiços telequinéticos e podem aumentar quando ganha pontos de experiência. Também ganhará Bounty Points por matar mutantes, e estes servem como moeda de troca do jogo, pois permitem-lhe comprar armas melhores ou armaduras mais resistentes.

Não há dúvida que com este jogo a Square está a sujeitar-se bastante aos gostos dos europeus. Os lançamentos mais recentes tentaram prender-nos à estratégia e interpretação japonesa, mas Parasite Eve II possui todos os elementos para agradar às preferências ocidentais sem serem necessárias introduções. ■

POSITIVO

- Feitiçaria visual.
- Reviravolta no horror de sobrevivência.
- Armas e monstros.

NEGATIVO

- Resíduos de RPG.
- Controlos difíceis.
- A personagem central é branda.

A SABER

- É provável que a inevitável comparação com Resident Evil seja mais benéfica do que prejudicial à aventura da Square. O verdadeiro teste vai depender dos lentos elementos RPG e dos fãs de acção gostarem ou não de magia telequinética nas suas sessões nocturnas.

PREVIEW

Editora:	SCi
Produção:	Kung Fu
Data de saída:	Agosto
Jogadores:	Um ou dois

Mille Miglia

A SCI TRAZ A CORRIDA MAIS BELA DO MUNDO PARA A SUA PLAYSTATION. É ENCANTADORA.

As dez pistas espelham a paisagem italiana das várias etapas da corrida e os veículos são escolhidos a partir das três eras áureas da corrida.

Desde 1927 até ser banida em 1957, após pedidos de socorro de pilotos e mortes de espectadores, Mille Miglia (1000 milhas) era uma das maiores competições de corrida a atrair os melhores pilotos do mundo e milhares de amadores. A produtora Kung Fu traz esta corrida italiana para a PlayStation, com o aval do antigo campeão e lenda das corridas, Stirling Moss.

A corrida de ida e volta de Brescia a Roma ainda ocorre hoje em dia, mas mais como um tributo a antigas glórias, com a faceta competitiva atenuada pela antiguidade dos carros. Por isso, a Kung Fu olhou para a era de Fangio e de Moss, para criar um jogo que combina a emoção de se lançar nas curvas das ruas duras da Toscânia com o desafio de conduzir veículos clássicos.

E devido a todo o seu charme retrospectivo, o jogo parece meticulosamente moderno. Observe os cenários pormenorizados, os carros bem concebidos e a caixa de velocidades manual que até nos motores mais antigos mostra um desejo de fornecer jogabilidade, bem como uma precisão histórica.

A Kung Fu criou um motor rápido com o qual acredita captar a essência dos carros. Na verdade, a versão de Preview é rápida e asseguraram-nos que os carros vão ter personalidade e que a condução, que é um pouco sensível demais, vai suavizar-se para ser mais acessível, nas últimas fases do desenvolvimento.

O jogador escolhe um dos 24 carros dos três enquadramentos temporais: 1927-30, 1931-45 e 1946-1957. E, se bem que corra em tudo desde Ferraris a Fiats,

> **"A Kung Fu criou um motor rápido para captar a essência dos carros"**

será capaz de desbloquear carros escondidos e competir em quaisquer carros de qualquer era no modo para dois jogadores.

Era impraticável reter o formato da corrida de dez etapas ao longo das 1000 milhas do percurso original, por isso a Kung Fu optou por circuitos variados, concebidos para espelhar o terreno e os desafios de cada secção.

Mas, deverá ser evitado qualquer desvio ao espírito do evento, se a mais bela corrida do mundo está a reproduzir um jogo maravilhoso e jogável. ■

ATENÇÃO...

AO MERCEDES 300 SLR DE STIRLING.

Em 1955 Stirling Moss venceu o Mille Miglia no seu Mercedes. O carro, que ainda compete no evento actual, tinha o número 722, decalcado do tempo da partida, 7h22m. Em Mille Miglia tem a oportunidade de dominar o veículo e repetir a façanha de Stirling.

POSITIVO

- Uma licença fantástica.
- Ângulo retrospectivo.
- Cenários simpáticos.

NEGATIVO

- Manuseamento sensível.
- Perde o espírito da corrida.
- Precisa de mais variedade.

A SABER

- Poderia ser o mais rápido da PS1, mas o populoso género de corridas já ostenta alguns títulos bons e é provável que Mille Miglia surja como uma interessante reviravolta no conceito, em vez de competir pela posição da frente.

Editora: EA
Produção: EA Sports
Data de saída: Maio
Jogadores: Um ou quatro

Grind Session

SE NÃO O FIZER CHORAR, É PORQUE SIMPLESMENTE NÃO ESTÁ A TENTAR.

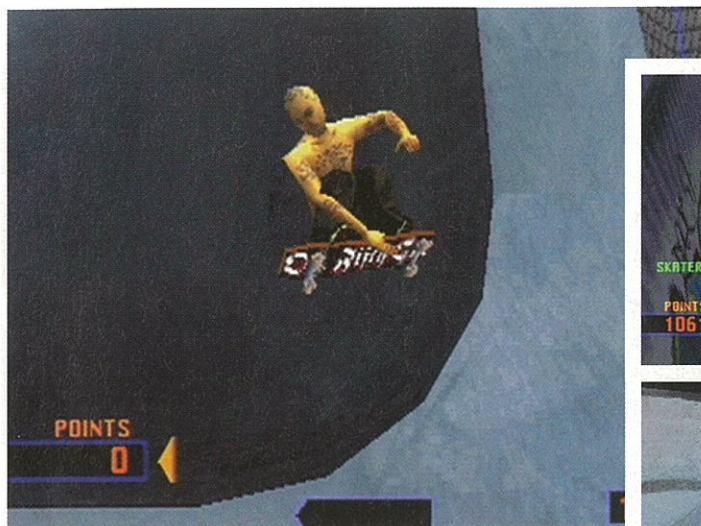
Tony Hawks foi o pioneiro e agora surge uma vaga de pretendentes no seu rasto. No topo da lista está Grind Session, um amante de Hawks que quer a tal ponto ser Tony que o chega a perseguir. Num elenco com um número de profissionais que inclui Pigpen, Willy Santos e Cara-Beth Burnside, as regras (e leis da física) de Tony Hawks aplicam-se quando sobe a rampa, anda no ar, gira, agarra e dá uma cambalhota como um mergulhador.

Pela pura jogabilidade, Grind Session aproxima-se mais de Hawk do que a maioria. Deixe-se transportar pelo ar e pode fazer um Fakie, um Indy Nosebone e um Tailgrab até ficar com a cara vermelha. A diferença maior é a introdução de pontos que se ganham por seguir as marcas deixadas pelas rodas dos profissionais. Um clicar em L1 desvendará umas linhas pouco nítidas em qualquer das pistas, mostrando-lhe por onde andar para ganhar credibilidade adicional, tempo extra e desbloquear truques mais brilhantes e percursos mais difíceis.

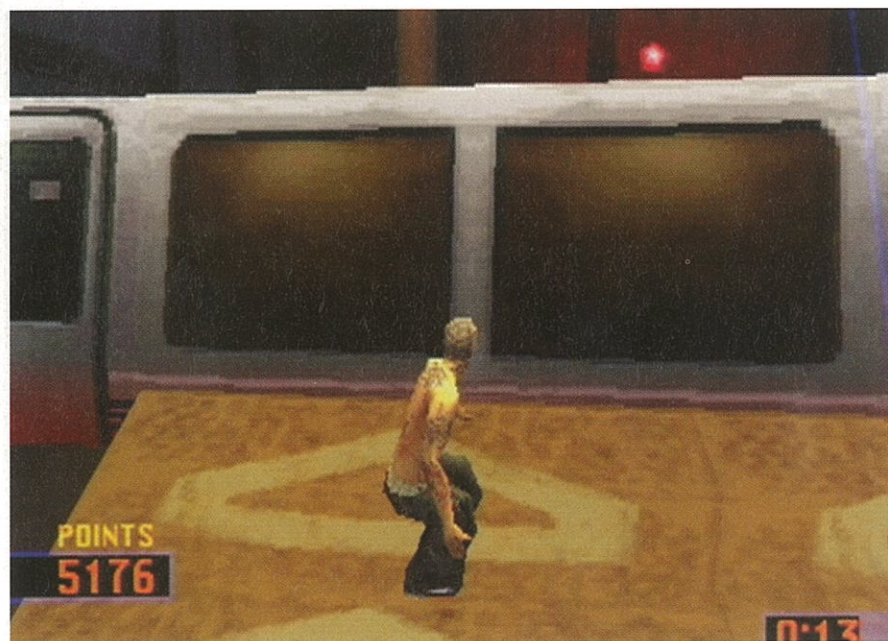
A grande preocupação é saber se Grind Session será tão semelhante a Tony Hawk que não ofereça um grande desafio. Actualmente, isto é verdade nas competições iniciais, mas comece a voar com os maiores e as coisas depressa se alteram. Pontuações fabulosas e saltos terminais abundam, quando tenta reunir uma série de movimentos na rua ou bombardear o Halpipe para cima e para baixo. Os controlos de Grind são tão semelhantes aos de Tony Hawk

> **"Pontuações fabulosas e saltos terminais abundam..."**

que, se jogou este jogo, irá dar por si a girar e a pairar no ar quase sem pensar. Ainda que subir uma parede ou andar sobre um comboio requeira um timing absolutamente exacto.

Há oito percursos básicos, incluindo Slam City, Bart Station e Burnside, com uma secção especial se conseguir passar sobre a cerca. Aprenda todos estes percursos e estará apto a tentar as 67 acrobacias. Ganhe uma sessão fotográfica e aceda a Dream House – um nível bónus recheado de compartimentos concebidos para praticar skateboard. Claro que o mais importante é a banda sonora – Sonic Youth, Black Flag, Dr. Octogon e Zen Guerrilla. Respeitinho. ■

Poderá não ter Hawk na prancha mas Grind Session possui um número suficiente de acrobacias potencialmente dolorosas para o fazer estremecer.

ATENÇÃO...

AO HOMEM A VIAJAR EM CIMA DE UM COMBOIO.

Seguindo a tradição dos jogos que lhe permitem fazer coisas disparatadas, Grind Session convida-o a saltar para um metropolitano na Bart Station. Faça uma acrobacia e será abençoado com muitos pontos. Se falhar, pode despedir-se dos seus calções.

POSITIVO

- Cheio de acrobatas lunáticos.
- Percursos bem concebidos.
- Ajuda os principiantes.

NEGATIVO

- Poderá assemelhar-se muito com Tony.
- Estranhos soluços gráficos.
- O modo para dois jogadores não é excitante.

A SABER

- Grind Session está em vias de passar Trasher e Street Skater ainda que não haja muito perigo de ultrapassar Tony Hawks. Tem poucas coisas novas ou originais, mas os percursos são interessantes e a animação sólida.

Editora: Activision
Produção: Paradox Development
Data de saída: Agosto
Jogadores: Um ou dois

X-Men Mutant Academy

UMA BANDA DESENHADA, DESENHOS ANIMADOS, UM FUTURO FILME E AGORA UM VIDEOJOGO. OS MUTANTES CHEGARAM...

Os movimentos especiais de Mutant Academy são fiéis aos livros de banda desenhada e oferecem um enorme número de golpes.

Já muito que as personagens X-Men são as mais conhecidas da banda desenhada da Marvel. Nascidas com genes mutantes que revelam as mais variadas capacidades sobre-humanas (voo, magia, telequinese), foram treinadas pelo professor Charles Xavier para utilizar os seus poderes em auxílio dos humanos indefesos.

Há algum tempo que Wolverine e o seu bando não agraciavam a PlayStation com a sua presença. Na sua última aparição lutaram contra o grupo de Street Fighter (X-Men Vs Street Fighter EX, Revista 37, 6/10). Actualmente, ainda se mantêm no território dos beat 'em ups, mas dirigem-se para fora das planícies da Capcom em direcção à terceira dimensão.

A influência da produtora Paradox é de imediato notória pois, felizmente, Mutant Academy não se assemelha a um clone retocado de Street Fighter. E com Wu-Tang: Taste The Pain, um dos nossos favoritos, a Paradox familiarizou-se com bons beat 'em ups. Há dez mutantes à escolha, cada um deles fiel ao seu sósia da banda desenhada, com os seus próprios atributos, fatos e poderes especiais.

Controlar os movimentos da sua personagem leva tempo, e as oportunidades de conseguir esmurrar os botões durante a sua primeira luta são nulas. Isto torna Mutant Academy incrivelmente difícil, mas esperamos que a configuração dos níveis de dificuldade acabe com o problema.

O modo Practice difere dos outros beat 'em ups por não se limitar a dar-lhe um adversário

> **"Eles foram treinados para usar os seus poderes em auxílio da humanidade"**

estático para espancar continuamente. Em vez disso, o Professor Xavier explica-lhe passo-a-passo todos os movimentos da personagem por si escolhida. Se este aspecto for alvo de alguma atenção, o jogo tornar-se-á bastante mais gratificante.

Outro modos incluem Versus, Survival, Academy e Cerebro (uma galeria de fotografias). Se a Activision conseguir ultrapassar o facto irritante de no jogo não ser possível avançar para além do primeiro adversário sem ter de decorar o manual inteiro, então poderá ter um campeão. ■

ATENÇÃO...

À CLÍNICA DO DR. X.

O Professor X guiá-lo-á ao longo de todos os seus movimentos, trabalhando o seu herói à volta do ecrã, desde os simples socos aos combos e super movimentos mais complexos.

POSITIVO

- Os X-Men são em 3D.
- Modo Training excelente.
- Licença "não oficial" de um filme.

NEGATIVO

- Sem configuração de dificuldade.
- 25 combos.
- Muito difícil.

A SABER

- Os fãs dos beat 'em ups vão ter um verdadeiro prazer em dominar o árduo nível de perícia. No entanto, a curva da aprendizagem precisa de ser suavizada, se X-Men pretender agradar aos principiantes. O modo Practice ajuda, mas um nível de dificuldade adaptável ajudaria mais.

Editora: EA
Produção: EA Sports
Data de saída: Maio
Jogadores: Um ou quatro

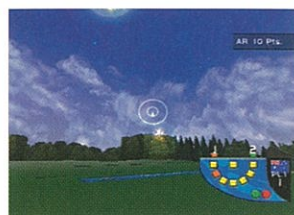
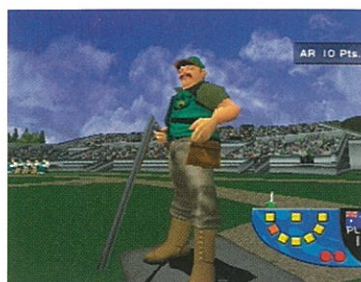
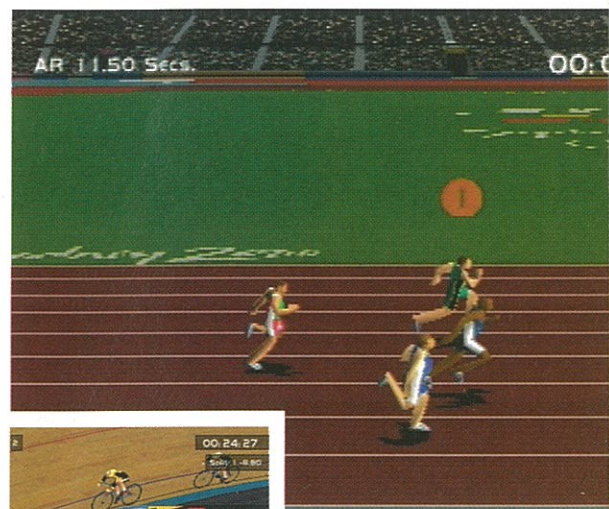
Sydney 2000

SIDNEY É O LOCAL, AS OLIMPÍADAS O ACONTECIMENTO E A EIDOS TEM O JOGO.

Homens vestidos de koala farão piruetas à volta do campo para a cerimónia de abertura das Olimpíadas de Sidney neste Verão. Entretanto, nós estaremos sentados dentro de casa a jogar o simulador da Eidos deste épico do desporto. Excelente.
Semelhante a Track And Field da Konami, Sidney 2000 implica a utilização frenética de muitos socos nos botões ao longo de provas como a corrida de 100 metros e de abrir caminho através da piscina de dimensões Olímpicas. A produtora ATD esquadrinhou as habituais provas Olímpicas; o salto em altura, o triplo salto, o martelo e o ciclismo estão entre as 12 aqui representadas. Tentaram também criar atletas mais realistas, com os músculos ondulando sob o sol australiano.
No entanto, as mulheres continuam pouco femininas...
Vale a pena dar uma vista de olhos pelo halterofilismo, que é francamente fatigante para os seus dedos, visto requerer pancadas de grande duração nos botões, na tentativa de afastar os oito adversários. O contingente internacional de halterofilistas está repleto de homens particularmente corpulentos, e serão necessários mais do que alguns levantamentos decentes para os levar à submissão.

Entre as modalidades mais invulgares está o Tiro aos Pratos, em que um homem de bigode se move de um lado para o outro acenando com a sua espingarda e, através de uma mira no ecrã, tenta acertar num disco de argila. Complicado. Destrinçando este jogo da pura diversão arcada de

> **"O jogador é uma poderosa bola ciborgue rolando em torno de paisagens"**

Track And Field está o extenso modo de treino, no qual o jogador desenvolve os músculos do seu atleta de acordo com a modalidade em que está a competir.
Quando mais musculoso se tornar, mais progride ao longo das provas atléticas que começam ao nível do clube e se estendem até aos Jogos Olímpicos. Com bastante treino poderá até moldar um concorrente capaz de competir em todas as provas Olímpicas. Até lhe dá vontade de fazer exercício, não é? ■

O Tiro aos Pratos é uma nova modalidade. Um pretexto para disparar contra discos de argila indefesos.

Esmurrar os botões faz parte integrante dos jogos de treino. Trabalhe as articulações dos dedos.

ATENÇÃO...

PARA NÃO REBENTAR AS VEIAS

"Fazer um esforço" adquire um novo significado quando o seu halterofilista ergue e sustem o peso. Continue a esmurrar com força esses botões e observe a sua face atingir um tom de vermelhidão quando a pressão prova ser demasiada.

POSITIVO

- Modo para treinar.
- Força e perícia nos botões.
- Cria músculo nos dedos.

NEGATIVO

- Ecrã de carregamento lento.
- Atletas com constituição de tijolos.
- Alguém quer Track And Field?

A SABER

- As provas deste jogo pouco diferem das de Track And Field, o que não é mau uma vez que esse jogo tinha diversão de primeira. Nesta fase, poderá não estar muito polido, mas é certo que o modo para treinar ajuda a torná-lo melhor para um só jogador.

MONSTRO! MONSTRO!

APÓS TRÊS ANOS E UMA CONVERSÃO TOTAL DE MOTOR, PARECIA DESTINADO AO INFERNO DO DESENVOLVIMENTO. MAS ALIEN RESURRECTION, DA ARGONAUT SOFTWARE, ESTÁ QUASE A CHEGAR E PARECE DESTINADO A SER UM CLÁSSICO. A REVISTA PLAYSTATION TENTOU A SORTE NESTA CAÇADA DERRADEIRA...

FACTOS

Editora: Fox Interactive
Produção: Argonaut Software
Número de jogadores: Um
Data de Saída: Novembro
Formato: PlayStation 1

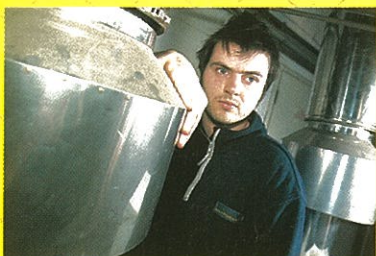
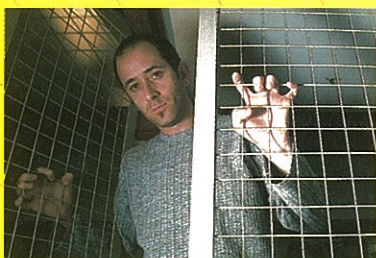
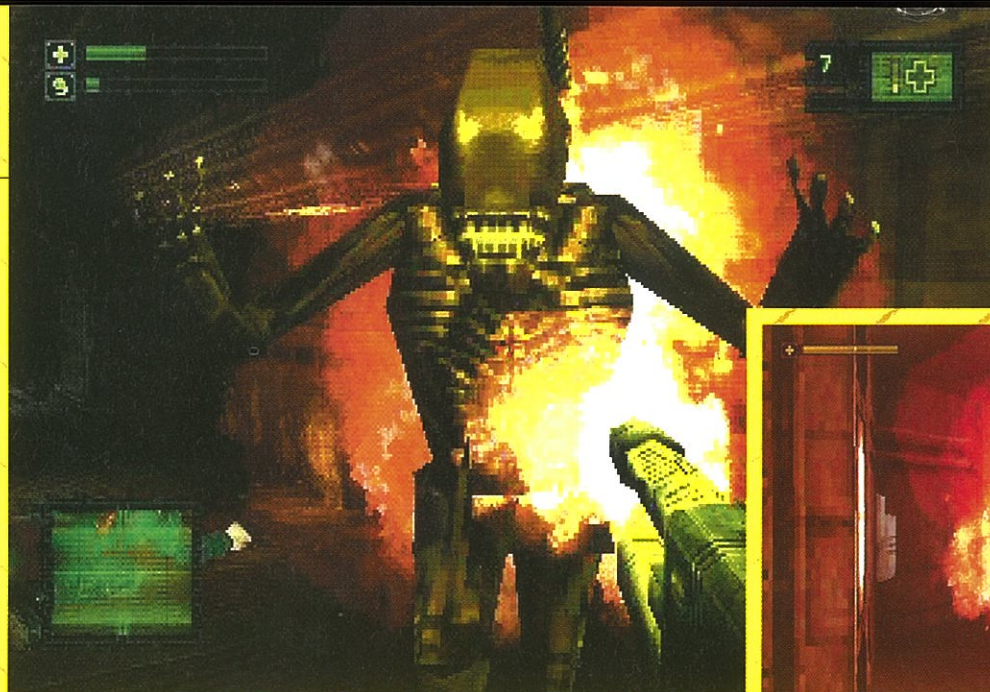
Encontramo-nos num estúdio de demos cheio de equipamento, no quartel-general londrino da Argonaut, tentando desajeitadamente avançar por um nível aparentemente calmo e banal de Alien Resurrection. Um corpo semi mastigado foi abandonado sobre uma cadeira, bloqueando um interruptor na parede. Não há problema. É só lançar uns cartuchos de caçadeira sobre ele e accionar o interruptor. Mas o que é aquele som de pés a correr? Voltamo-nos e... MONSTRO À VISTA! "Não é justo. Não o vimos aproximar-se!" "Pois não", afirma Paul Crocker, o designer. "Mas ouviram-no."

A não ser que seja uma pessoa muito passiva, o seu filme Alien favorito deverá ser ou o original de Ridley Scott (explosões tensas, cheias de sangue e horror) ou a sequela shoot 'em up de James Cameron (fuzileiros espaciais de dedo leve no gatilho a serem massacrados, o ciclo de vida do Alien é explicado, com a parte do andróide com a faca).

"Eu prefiro uma mistura dos dois", explica o produtor associado Erik Larson, "e espero que seja aí que Alien Resurrection se encontre em termos do equilíbrio ambiente/acção. Acho que as pessoas se estão a cansar de festivais de tiroteio puros e simples. Querem algo com um pouco mais de inteligência."

Quando a Argonaut adquiriu a licença Resurrection (há mais de três anos) a trilogia Alien, bastante decente por sinal, da Acclaim acabava de chegar às lojas. Aliens assustadores, inteligentes, na primeira pessoa... Pena a pobre concepção de níveis. Por isso, não valia a pena seguir este formato. O plano original era para produzir uma aventura-acção na terceira pessoa, vista de cima. Era só adicionar um ou outro momento na primeira pessoa através de um respiradouro obscuro, abrandar o ritmo com alguns puzzles bem colocados... "Não era assustador", afirma Crocker, "Parecia fantástico graficamente mas nunca houve qualquer preocupação com o que estaria à espreita na próxima esquina. Era mais como um simples shoot 'em up – era possível ver tudo o que se aproximava. Acabámos por reconhecer que seria uma perda de tempo ter a licença Alien e não assustar as pessoas."

Se ousarem lembrar-se, o filme Alien ➤

Alien Resurrection

(Em cima) A equipa da Argonaut Software que desenvolveu Alien Resurrection e, em baixo, a tripulação faz a sua melhor imitação de Aliens.

Não os aprisione. Estes Aliens levam tudo muito a sério. A solução? Tome medidas extremas (direita).

Resurrection tratava do problema de Ripley se suicidar no final do terceiro filme pondo os interesseiros cientistas a clonar o seu corpo infestado de Aliens com o fim de criar bichos mansos para usar como armas biológicas.

A estação onde isto se passa é uma enorme nave com imensos corredores sinuosos e um sistema de segurança controlado por Father, um computador que fala. É claro que os Aliens fogem, andam atarefados a perseguir e estraçalhar e, com a nave a caminho da Terra, só a perturbante Ripley, também ela muito semelhante a um Alien, pode salvar a humanidade da extinção.

Só o mais fanático dos amantes do género negaria que a série tinha aniquilado a maior parte das suas ideias com o final da sequela de Cameron. Mas isto não significa que um filme médio não possa ser transformado num excelente jogo. Com acesso total a guiões e Dailies (imagens não trabalhadas da filmagem do dia) de pré-produção, a Argonaut teve o luxo de poder ajustar o seu ritmo pelo do desenvolvimento do filme (ao contrário do que é habitual nas conversões de filme para jogo). Esta estreita ligação à Fox conduziu a outros detalhes que propiciam autenticidade, particularmente o acesso a elementos do elenco, que gravaram as exclamações e os gemidos de agonia da praxe nos intervalos das filmagens. Não se trata apenas de um mecanismo de cosmética. Steven Gilborn/Father é praticamente a voz do jogo e, uma vez que a voz tem a distinção calma de um actor profissional (e não, por exemplo, do sujeito da sala de montagem), acrescenta um toque de classe cinematográfica genuína. A versão original, estilo Tomb Raider, oferecia a escolha de entre cinco personagens do filme, treze níveis interligados e uma opção interessante que permitia amarrar às suas costas o mercenário Vreiss, com cara de borracha e preso a uma cadeira de rodas, permitindo disparar tanto para a frente como para trás. Em Setembro passado, o jogo estava cerca de 85% completo quando a Argonaut decidiu que não podia mais ignorar os estudos de opinião. Depois de uma pequena refrega criativa com a Fox, voltou à mesa de design na primeira pessoa. Pela janela

Os níveis decorrem na nave de clonagem de humanos e criação de Aliens, a USM Auriga. Se aqueles cientistas loucos soubessem o que estavam a fazer...

AQUELA INTRODUÇÃO...

SIGA O CONSELHO DA ARGONAUT. LUZES APAGADAS, VOLUME NO MÁXIMO... E VEJA A INTRODUÇÃO DE JOGO MAIS CINEMATOGRÁFICA DESDE... TEKKEN 3.

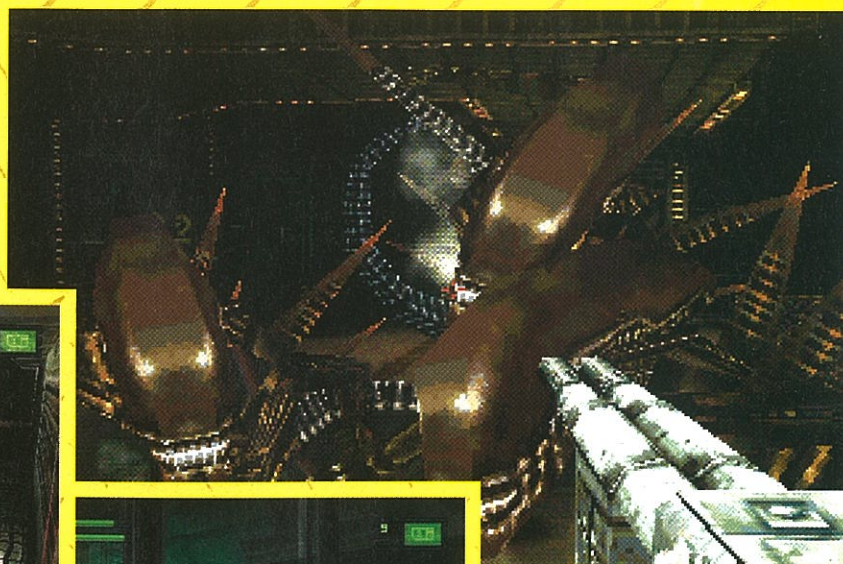
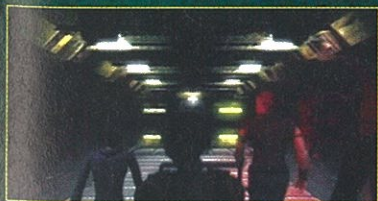
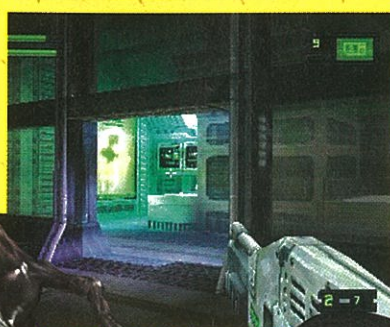
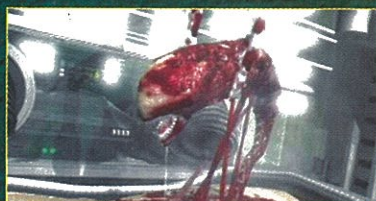
1. Imagem tipo Star Wars da nave USM Auriga a pairar pelo vazio.

2. Uma Ripley totalmente clonada jaz numa câmara.

3. A nave mercenária Betty aproxima-se para atracar.

"Foi posto de lado o factor múltiplos jogadores em favor de uma história e de atmosfera."

voaram muitos elementos da acção-aventura, e foi adicionado um estilo mais imersivo, de fazer bater o coração com mais força, com uma trama livremente inspirada no quarto filme e com mudanças de personagem relevantes no final dos níveis. Ripley é a personagem dura, genérica; Call é ágil e sabe aceder aos computadores; os vários piratas espaciais desordeiros são lentos mas conseguem aguentar mais castigo.
E, sim, foi posto de lado o factor múltiplos jogadores em favor de uma história e de – o que é muito importante – atmosfera.
O jogo decorre inteiramente na nave USM Auriga, uma nave maléfica, onde se faz clonagem de humanos e criação de Aliens. Os dez níveis enormes são divididos em 79 subníveis, todos num estilo semelhante a Doom; cada um com inclusão de subtilezas tipo puzzle. A Argonaut admite que o principal desafio era conseguir um equilíbrio entre seguir as especificidades do quarto filme e manter o terror insinuante do primeiro e do segundo (vamos esquecer o terceiro, está bem?). Também havia o problema de demasiada familiaridade com o formato. Diz Paul Crocker "Trabalhámos imenso os movimentos do jogador. Em muitos shoot 'em ups na primeira pessoa existe a sensação de que estamos apenas a deslizar por ali, sobre carris, a uma velocidade constante, sem qualquer física real.
Em Resurrection, o jogador desloca-se de uma forma mais natural e se tentarmos simplesmente afastar-nos de um Alien,

iremos movimentar-nos mais devagar e o bicho apanha-nos. Há imensos puzzles comuns, com interruptores, mas tentámos dar ao jogo uma atracção mais duradoura variando os níveis de dificuldade. Em Easy, o carregamento é automático. Em Difficult, este é manual. Por isso, o utilizador, não só tem de se preocupar com a pontaria e em atingir um Alien que o ataca, como também tem a pequena questão de se manter atento ao nível das munições e lembrar-se de carregar a arma novamente, senão... é click CLICK! "Queríamos que o carregamento fosse sempre manual, mas isso seria demasiado intenso para os principiantes." Larson admite ter sido fortemente inspirado por Half Life, o clássico para PC, principalmente pelo estilo de narrativa e pela sensação de um espaço enorme, realista, dividido em cenas individuais. As missões incluem busca e destruição dos clones de Ripley; um esgueirar tenso ➤

Estão a sair das malditas paredes! Quando estes tipos se metem consigo, só há uma forma de reagir. Matá-los. A todos.

4. Desembarcam vários contrabandistas.

5. Uma rainha Alien guinchante é retirada da sua mamã humana.

6. Noutro lado da nave, os Aliens aprisionados fogem. Blackout...

7. Eis que surge um monstro e fim do jogo.

Se não gosta de surpresas, talvez este não seja bem o jogo para si. Este título exige luzes apagadas e som no máximo.

> **"Os monstros não aparecem no mesmo local quando voltamos a iniciar um nível."**

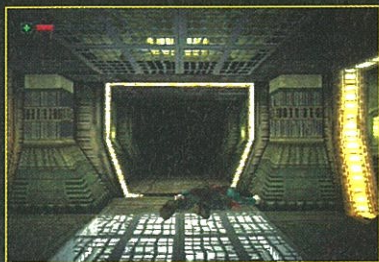
por uma área infestada para redireccionar a energia da nave; um pouco de fuga e sobrevivência quando a nave é destruída; um nível subaquático com aliens nadadores; e o confronto final com o Alien transmutado, Newborn.

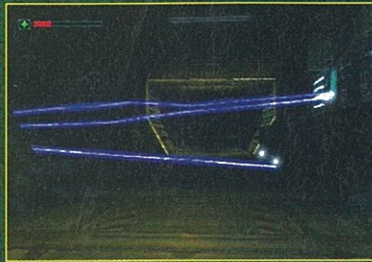
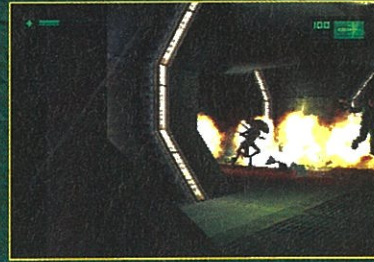
Os Aliens genéricos melhoraram consideravelmente desde a versão original. Sobem por paredes, deixam-se cair de tectos, agrupam-se e escondem-se nas sombras. Explica Crocker "Em alguns níveis, o jogador tem uma lanterna na mão para os momentos de escuridão real. É possível virar a lanterna em todas as direcções e não ver nada. Depois, apontamos a lanterna a uma área e talvez pensemos que vimos algo. Da próxima vez que verificarmos, algo pode saltar de lá, ou talvez não salte. E também não é possível confiar no detector de movimento. Alguns dos Aliens deixam-se ficar sentados até que nós passemos, e apenas os veremos no detector quando se aproximarem das nossas costas. Tentámos evitar a previsibilidade. Os monstros não aparecem no mesmo local quando voltamos a iniciar um nível. E só porque vemos um a saltar de uma parede para a outra e depois de novo para o chão e voltar a subir pela primeira parede, isto não significa que ele vá repetir este movimento. Queremos que os Aliens dêem a sensação de verdadeira ameaça. Queremos saltos e sustos.

Este título foi concebido para ser jogado de luzes apagadas e volume no máximo."

Como seria de esperar, os vários perseguidores de xenomorfos estão totalmente equipados com pistolas, caçadeiras, espingardas e uma arma muito interessante, a laser que, desde que a célula de energia permita, oferece mais ou menos potência com um disparo. Mas, seja qual for a arma que usar, por muitos kits médicos que armazene, uma coisa é certa: é realmente assustador. Tudo está perfeitamente montado para proporcionar uma experiência de medo a ritmo brando, pontuada por uns momentos de puzzle de menor importância e súbitas explosões de extrema violência. Larson prontamente admite, "É horror de sobrevivência, só que na primeira pessoa." E, como em Resident Evil, as

"ESTÃO POR TODO O LADO"

O NÍVEL UM FOCA A FUGA DE RIPLEY DA SUA CELA ESPACIAL – POR UMA REDE TENEBROSA DE CORREDORES SOMBRIOS. E TUDO SOB A CAPA DE CAOS PROVOCADO PELOS ALIENS RECENTEMENTE AUTO LIBERTADOS...

1. Saia da cela. Na porta à direita está um cartão de segurança junto a um membro da tripulação semi devorado. Use-o no painel da parede e passe pela porta.

2. Continue pelo corredor e saia pela porta para apanhar um primeiro vislumbre de um ataque dos bichos – felizmente para si, existe um par de infelizes fuzileiros.

3. Um hábil mergulho pelo meio de faíscas eléctricas, uma descida por uma escada até encontrar um pouco de alívio da escuridão – uma tocha.

4. Afaste-se do fuzileiro que está a ser derrubado por um Alien, desça a escada e aponte para a pistola ao canto. Trata-se de uma espingarda de ar comprimido mas as munições são limitadas. Procure outro cartão de segurança.

filme), até aos pormenores louvavelmente gráficos (poças fumegantes de sangue ácido, vestígios de uma morte recente, membros da tripulação aos bocados sobre a mesa das refeições). É um jogo para maiores de 15 anos.

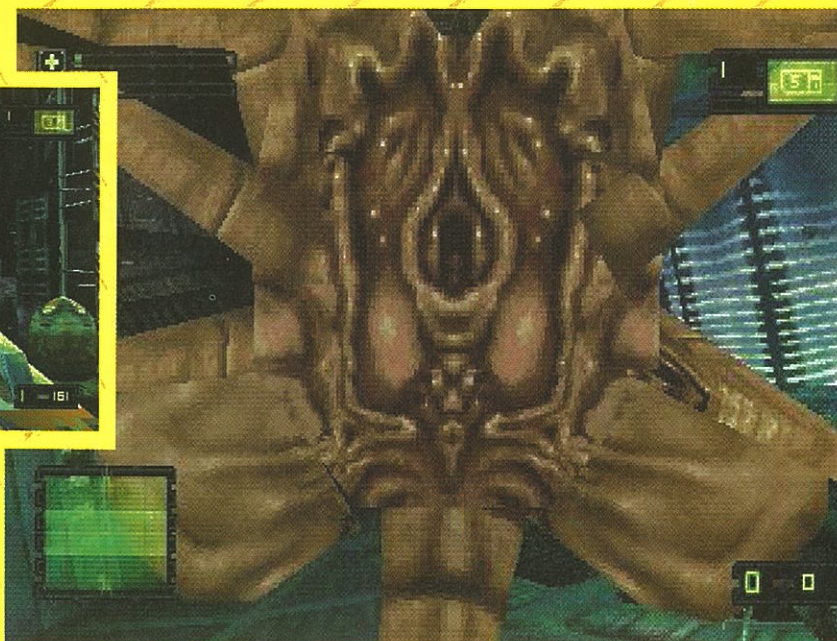
Voltemos então aos monstros. Fomos apanhados. Agora, somos anfitriões relutantes de um destruidor de costelas sorridente e, por isso, para além das tensões mais gerais da missão, começa uma sórdida sub-história. Temos de descobrir o mecanismo de extracção de emergência antes que o Sr. bichinho sinta vontade de escapar da sua jaula de costelas. Todo o ciclo de caçador/destruidor de costelas implicou uma valente directa para a equipa da Argonaut. "A princípio," confessa Crocker, "quando éramos apanhados, tornávamo-nos um deles e, naturalmente, os outros Aliens ignoravam-nos.

O problema é que era possível utilizar isto para nossa vantagem, deixarmo-nos apanhar de propósito, e sair do nível sãos e salvos neste estado humano-alienígena. Por isso, tivemos de obrigar os Aliens a manter-se afastados um pouco enquanto disparamos, o que acabaremos por ter de fazer."

Ou então podemos evitar os bichos pura e simplesmente.

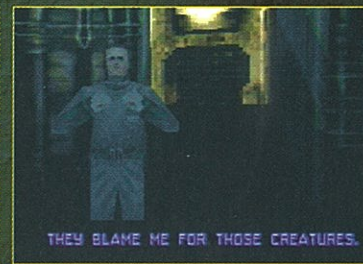
"Não. Quando eles saem dos ovos, não se pode deixar nenhum deles vivo. Eles vão perseguir-nos – se for preciso, por um nível inteiro. É duro, mas é totalmente fiel ao filme. Ah, e não se esqueça de que, quando mata um, ele não está completamente arrumado. Alguns dos piores fingem-se mortos e esgueiram-se para nos surpreender depois."

Não há dúvida, estes bichos são maus. ■

Não se pode matar um bicho adulto (à direita) sem partir ovos (em baixo). Mate-os a todos, senão eles irão atrás de si.

"Certifique-se que o bicho está mesmo morto. Os piores fingem-se de mortos e depois apanham-no"

5. Volte a subir a escada e encontra um ponto Save à esquerda. Agora use o cartão para entrar no elevador. Enfrente os fuzileiros e desligue o alarme.

6. Use o terceiro cartão de segurança na porta à direita e continue. Em breve sentirá arrepios quando ouvir aquele silvo conhecido, e é o confronto com o primeiro Alien. Rebente com ele enquanto caminha para trás.

7. Desça a escada junto à luz e alivie a pressão com ajuda da roda na parede.

8. Volte a subir a escada e eis que mais fuzileiros o esperam. Elimine-os e passe pela área do laboratório. Liberte Dr Wren e vá ao quarto dele para obter outro cartão. O que poderia correr mal agora? Continua...

10 A Revista PlayStation dá esta nota a jogos perfeitos.

9 Um jogo esplêndido – recomendado sem hesitações

8 Muito, muito bom. Junte-o à sua colecção, de preferência o mais cedo possível.

7 Um título com defeitos menores, uma boa compra.

6 Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com defeitos.

5 Médio. Sem originalidade ou copiado, vale a pena comprar.

4 Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.

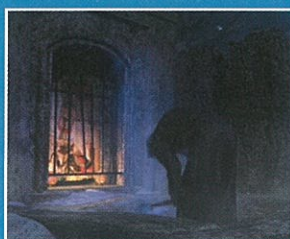
3 Bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado.

2 Autêntica nulidade. Inapto pobremente estruturado e com uma vida curta.

1 Sem mérito algum para captar a atenção do jogador.

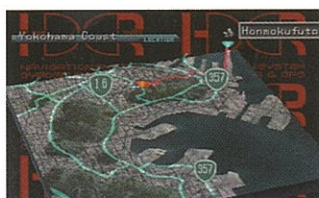
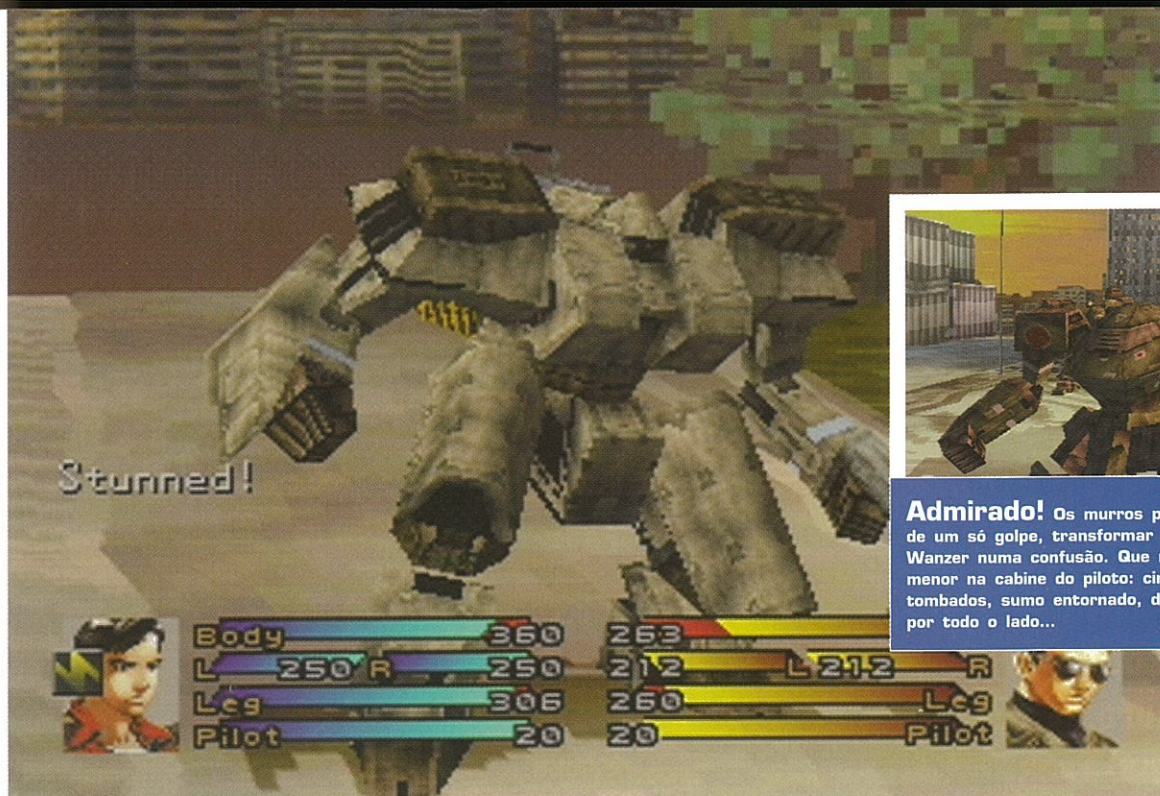
TESTES

Eternal Eyes

Nightmare Creatures II

Dracula

JOGO DO MÊS

"As munições são esvaziadas e os membros metálicos são reduzidos a cotos contorcidos, com uma réstia de vida"

VIRE PARA A PÁGINA 54

Enganosamente, o mapa do ecrã sugere mais liberdade de escolha do que a que existe realmente. A ordem da missão é bastante predeterminada.

Admirado! Os murros podem, de um só golpe, transformar um Wanzer numa confusão. Que não é menor na cabine do piloto: cinzeiros tombados, sumo entornado, doces por todo o lado...

MECANÓIDES ANIMADOS COM MAIS ACROBACIAS E ALGUM DIVERTIMENTO RPG.

Front Mission 3

"Sempre que ordenar a um Wanzer para atacar, a câmara faz

EDITORA:	**Square Europe**
PRODUÇÃO:	**Square Soft**
DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
JOGADORES:	**Um**

Sabe que vai querer um. Um robô de 12 metros de altura com armamento artístico? Vai ser fantástico. E quando acabar de andar por aí a esbarrar, não terá problemas em encontrar um espaço para estacionar – com um porta-mísseis ao ombro, pode criar o seu próprio espaço. Front Mission 3 desenvolve-se nesse impulso, fornecendo os tanques com pernas mais atraentes e realísticos dos últimos tempos.

No caso de se interessar pelo assunto, não terá muita sorte ao procurar os títulos anteriores de Front Mission: o primeiro FM apareceu na Super Famicom (SNES) antes de se mudar para a PlayStation, mas a série nunca surgiu fora do Japão até agora. Contudo, graças aos esforços do departamento de tradução do novo escritório europeu da Square, os nossos jogadores têm agora a oportunidade de conhecer a série.

A jogabilidade será imediatamente familiar aos fãs da série Vandal Hearts, da Konami, enquanto os vídeos nebulosos podem recordar Lazer Squad e os antigos títulos de X-Com. A paisagem 3D é enquadrada numa grelha e os seus Wanzers têm um número limitado de mosaicos, nos quais podem mover-se e disparar em cada etapa. Uma vez que efectue os seus movimentos, é a vez do inimigo fazer o mesmo. É um sistema muito antiquado e nada complexo, mas ainda é notavelmente viciante. A parte inteligente reside em fazer o máximo de cada vez, identificando as maiores ameaças inimigas e neutralizando-as, antes de tratar da operação de limpeza. É de esperar que, no final de tudo, tenha estilhaçado os robôs opositores, e que os danos da sua própria equipa não passem de um braço ou de uma perna magoados. Não há tédio nem situações de combates duros. Sempre que ordenar a um

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

VANDAL HEARTS II (REVISTA 56 8/10)
Um jogo de estratégia que enche as medidas.

"O meu traseiro parece grande dentro disto?" Habilidades como as de Brace (à direita) são aprendidas utilizando partes específicas do fato, por isso garanta que cada piloto dá uma volta regular num Wanzer.

As sequências de vídeo iniciam e terminam as sequências de combate, para dar uma sensação de progresso. O diálogo não é grande coisa, mas os vários desvios e emboscadas podem mantê-lo suficientemente intrigado para continuar a jogar.

zoom, dando-lhe uma imagem adequada"

Wanzer para atacar, a câmara faz zoom, dando-lhe uma imagem adequada e animada de dois gigantes de ferro, cujos atordoantes nós dos dedos voam, as munições são esvaziadas e os membros metálicos são reduzidos a cotos contorcidos, com uma réstia de vida. Acrescente a isto alguns pormenores, como o cenário destrutível, a visão zoom de um tiro com mira telescópica ou uma bala explosiva, que pode ser vista a embater explosivamente na parede por detrás do alvo. Está tão bem feito, que ficar cansado destas cenas demora muito mais tempo do que poderia imaginar.

Visualmente, FM3 funciona bem, sem sequer se aproximar das estonteantes alturas de Vagrant Story. Alguns granulados nos grandes planos e esquemas de cores funcionais evitam que pareça mais atraente, e os mísseis guiados têm uma tendência infeliz para atravessar objectos sólidos. Mas há uma boa representação tanto do hiper realismo militar, como dos lugares comuns. Mesmo de início, pequenos toques como cones de trânsito e luzes casuais podem tornar uma estrada de duas faixas num credível campo de batalha urbano. Mas Front Mission também é um RPG estratégico, dando-lhe a oportunidade de jogar em duas linhas de enredo paralelas (e lineares, a cerca de 95%).

Entre as missões, os seus pilotos conversam com outras personagens e descobrem informações, antes das sequências de vídeo desenrolarem o evento dramático seguinte.

A história do jogo recebeu elogios em alguns quadrantes, mas há aqui um verdadeiro abismo de qualidade entre a premissa inteligente e o argumento. Situa-se (temporalmente) daqui a 100 anos, numa altura em que a instabilidade política redesenha o mapa do mundo em cinco super-estados federais. A história concentra-se nas nações da orla do Pacífico, induzidas a uma união mútua, para aguentar as intromissões dos outros poderes globais. A maioria da oposição que vai encontrar será a de pequenos grupos de mercenários, contratados pelos vários governos para manter politicamente fracos quaisquer conflitos. Mas após todo este intrigante cenário – apoiado pelo assustador mas opcional pormenor das origens históricas –, a história desilude bastante, sendo vaga ou absurda desde o início.

front mission 3™

O estudante universitário e piloto de testes Kazuki Takemura está a entregar Wanzers numa base militar, juntamente com o seu companheiro Ryogo, quando acontece uma misteriosa explosão, que resulta numa interrupção de segurança. Quando voltam ao trabalho, Kazumi fica chocado ao encontrar um e-mail da sua meia-irmã, no qual ela diz ter sido transferida recentemente para a base e que espera que se encontrem. Como bons estudantes, acabam o dia num bar, onde são seduzidos por uma cientista suspeita mas atraente (que até lhes diz que trabalha para uma agência estrangeira) e concordam ➤

COMO...
CONSEGUIR O MELHOR KIT

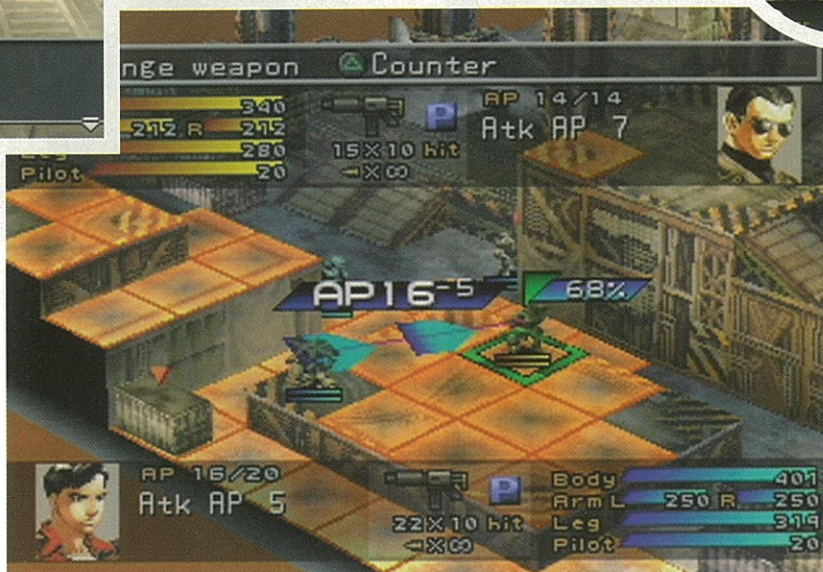
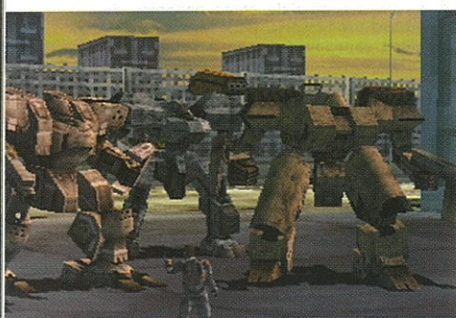
É razoável dizer que durante o enorme número de horas requeridas para completar as duas missões, cerca de um terço do seu tempo seja passado nos menus de armas e acessórios. Para dirigir um boneco mecânico é necessária uma quantidade de dinheiro, por isso aqui está como o fazer dentro do orçamento.

O primeiro método é ir às compras no mercado negro. Faça alguns amigos em locais pouco recomendados e será alertado para ocasionais bons negócios pelos quadros dos boletins BBS.

Um outro truque é forçar um inimigo a render-se, reclamando assim o robô dele como despojos de guerra. A história pode ser escrita pelos vencedores, mas é subscrita pelos vencidos.

Contudo, o meio mais eficaz é capturar bonecos mecânicos. Faça o piloto ejectar-se de um robô inimigo derrubando-o, depois introduza secretamente os seus próprios homens no interior, antes que eles percebam o que lhes aconteceu.

TESTE

Dê uma olhadela a estes ecrãs, porque é este o aspecto do jogo. Os mosaicos azuis indicam a área de movimento, os laranjas o alcance das armas. Se quiser abandonar a sala agora, está à vontade.

"Tem apenas algumas unidades e poucos inimigos, por

"Vou acabar com todos vocês. Sim, contigo e com os teus grandes companheiros."

prontamente em voltar secretamente à base com ela – embora não antes de se meterem nos seus fatos metálicos de 12 metros. Presumivelmente, para uma acção furtiva extraordinária. No momento em que o jogador estava a aceitar a viabilidade de um futuro mundo mecânico, o comportamento irracional das incompreensíveis personagens acaba com as suas crenças.

A Square decidiu manter os combates de FM3 curtos e animados. O jogador tem apenas algumas unidades para comandar e poucos inimigos para pôr de fora em cada missão, por isso, os combates são decididamente inferiores a meia hora. Isto é um pouco desanimador, na medida em que o número limitado de possibilidades nunca acarreta o género épico de duas horas em combate que vê em Vandal Hearts.

Mas mantém o ritmo muito eficazmente e há sempre algo diferente a surgir para o manter interessado. Em algumas missões, descobrirá de repente o apoio de um míssil cruzeiro de um submarino aliado; noutras, pode estar a debater-se para proteger uma equipa de cientistas vulneráveis à medida que eles se escondem, ou a explodir reforços inimigos difíceis de afastar. A verdadeira perplexidade em Front Mission 3 é que, por cada duas coisas que obtém certas, há um pequeno erro evidente, que impede o jogo de ser a festa de estilhaços tremendamente táctica que gostaríamos que fosse. Da mesma forma, os humanos armados são demasiado duros e podem facilmente dominar um robô, devido a serem alvos difíceis.

A Inteligência Artificial é limitada, com muitos inimigos a atacarem estupidamente um de cada vez, em vez de apresentarem uma verdadeira força para vencer. E em vez de ter um sistema de capacidades decente, o jogador não pode utilizar os talentos especiais dos pilotos para ter vantagens tácticas – eles são utilizados tão aleatoriamente quanto são adquiridos.

O nível de dificuldade apresenta um desafio moderado, mas se dispensar algum tempo a trabalhar os seus pilotos nas arenas de treino virtuais, então é provável que descubra que as missões subsequentes são realmente muito fáceis.

Um sistema de classificações acrescenta algum interesse para os estrategas, por isso, se conservar os itens no seu lugar e ambicionar medalhas de platina em cada combate, poderá ter alguma flexibilidade em algumas ocasiões.

A simplificação do sistema de combate dos anteriores jogos FM resulta claramente em menos escolha para o jogador, por isso, as escaramuças podem tornar-se repetitivas.

Após as poucas primeiras sessões de jogo, já conhecerá bastante bem as pontuações e o resto do jogo não terá nenhumas surpresas nem novos truques para aprender.

Quando se tem a séria intenção de

Front Mission 3

Maximize os ganhos da experiência arrancando tantos membros inimigos quanto possível, antes de destruir o corpo. Use a mira e espalhe o tiroteio para aumentar os resultados.

Os mercenários Da Han Zhong disfarçados de tropas JDF entram no seu vulnerável veículo de fuga. É tempo de fugir...

COMO...

TIRAR PROVEITO DE UM ROBÔ DE 12 METROS

1) Visite o seu gerente bancário e pergunte educadamente sobre as taxas de juro mais generosas a que teria direito num empréstimo ilimitado.

2) Grite numa voz metálica: "Tem 20 segundos para obedecer." Depois, faça uns barulhos disfuncionais, falhando os números ímpares, à medida que faz a contagem decrescente.

3) Siga as Leis do País: Siga sempre um caminho de padrões geométricos rígidos, quando atravessar um campo de milho e alerte antecipadamente um fotógrafo amador (ver em baixo).

4) Antes de estacionar o seu robô à porta de casa, cole depressa um autocolante da empresa de segurança no seu lança-rockets e coloque rodas dentadas no alimentador.

O guarda nocturno nunca foi assim, quando eu era criança...

r isso, os combates não chegam a meia hora"

fazer um jogo de estratégia para um mercado de massas, é essencial que se crie uma interface simples e ordenada, que permita a qualquer jogador conseguir dominar a complexidade da jogabilidade. Front Mission 3 arrisca-se a assustar todos à excepção dos aficcionados, com os seus ecrãs pesados e números a piscar, e o jogo merece melhor.

Este pode não ser o ponto culminante da série FM, mas ainda é merecedor de atenção. Os cenários, o hardware, os planos de fundo, o pormenor, os combates animados e o imenso tempo de jogo estão entre os muitos pontos a favor. A interface, a história, a dificuldade média-baixa e algumas singularidades da Inteligência Artificial constituem os pontos que temos vindo a deduzir. Mas se adora mecanóides e gosta de estratégia, então perderá tardes e fins-de-semana com este jogo. ■

Se vai passar vários dias numa cabina Wanzer, não se esqueça da comida e das bebidas. Pode ser apanhado em falta.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Os pormenores estão onde são necessários	8
■ JOGABILIDADE:	Razoavelmente profunda e compensatória, com missões variadas	8
■ DURAÇÃO:	A frase "mais de 50 horas" não é uma brincadeira de marketing	8

Um dos jogos de estratégia mais jogáveis do ano, com bastante pirotecnia para animar a acção. Provavelmente, não vai angariar muitos novos fãs, mas os antigos vão ficar bastante satisfeitos.

8 EM **10**

Reviva o prazer de correr nas pistas clássicas em velozes e novos trenós. Pode correr com o protótipo.

Luz brilhante – é um sinal que alguém está imediatamente à sua frente.

A SONY PROVOU QUE O TRÊS EM UM FUNCIONA...

WipEout 3: Special Edition

"Os três WipEout exemplificados e remisturados num único CD"

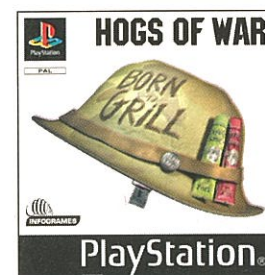
EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Psygnosis
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

É difícil imaginar como seria do mundo da PlayStation, se WipEout nunca tivesse sido concebido. A Sony continuaria a dominar e a caixa cinzenta teria sido igualmente um sucesso. Mas seria tão impecável e os jogos seriam tão rápidos, espontâneos e excitantes? Se tudo isto soa artificial, então precisa de uma sessão de WipEout 3: Special Edition. Numa espécie de montagem de três sequências por um realizador, este novo jogo tem todos os três anteriores WipEout exemplificados e remisturados num único CD. Aqueles que nunca jogaram WipEout, imaginem que a apresentação cromada de Gran Turismo e o realismo escorregadio de Colin McRae se tinham perdido numa revolução dos direitos das máquinas de cortar relva do século XXI e tinham sido substituídos por trenós flutuantes super rápidos.
O jogador tem de pilotar a sua nave através de montanhas-russas de néon, lindos arcos que o fazem aumentar a velocidade e armas perversas para combater. Felizmente, tudo isto acontece a um ritmo bastante rápido, de outro modo teria tempo para se aborrecer. Poderá pensar que, após três títulos, a magia está em perigo de fracassar. Mas seleccione um percurso clássico como Arridos ou Gare d'Europa, mude para a visão interna, veja o mundo a enevoar-se e não terá dúvidas dessas. WipEout ainda pode embaciar os seus olhos e transpirar as suas mãos, à medida que luta para não embater nas curvas, lombas e saltos. Special Edition apresenta 16 pistas ao todo: oito de WipEout 3, cinco de WipEout 2097 e três de WipEout. Em vez de deixar simplesmente os velhos percursos como estavam, a condução e os power-ups de WipEout 3 foram usados para injectar mais energia. Os novatos são poupados às agrestes colisões do original, enquanto os mais experientes podem divertir-se a desencadear um terramoto em Altima VII. Apesar do regresso do Modo Link, de novas distracções e dos retoques nas velhas pistas, que as fazem parecer tão boas como as recorda (e não como eram), não é exactamente a compilação WipEout que poderia esperar. Os ecrãs de selecção são monótonos e faltam as músicas dos The Prodigy, The Chemical Brothers e Underworld. Contudo, Special Edition é superior a essas falhas, pois se a série WipEout representa alguma coisa, é uma ideia simples (velocidade = divertimento) associada a uma execução sublime que torna um videojogo inesquecível. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Todos os percursos são rápidos e espontâneos	9
JOGABILIDADE:	Olhos e mãos tentam sincronizar-se a uma velocidade estonteante	9
DURAÇÃO:	Phantom Class, provavelmente, a corrida mais difícil do mundo	10

Um verdadeiro jogo de coleccionador e uma pequena peça da história da PlayStation. Special Edition é uma compra essencial, se não tem nenhum dos títulos WipEout, e merece uma olhadela mesmo que os tenha, só por aquelas pistas clássicas.

9 EM 10

Assim que se habitue ao modo como a câmara se movimenta, tudo se torna intuitivo.

AFIE A SUA ESPADA, DÊ UM POLIMENTO AO ESCUDO E SALVE O MUNDO. OUTRA VEZ...

Alundra 2

"Embora muito fácil de início, a dificuldade aumenta até

EDITORA:	**Activision**
PRODUÇÃO:	**Contrail**
DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
JOGADORES:	**Um**

Estranhamente, não há Alundra em Alundra 2. Entusiasmado com o modesto sucesso da primeira acção/RPG a ser portadora do seu nome, o nosso herói deve ter exigido com arrogância um grande aumento de ordenado para a sequela, apenas para ser repudiado e substituído por um brandidor de espada muito mais barato – uma cara fresca desconhecida chamada Flint.

De facto, não é apenas o herói epónimo de Alundra que se ausenta de Alundra 2, mas quase tudo o que existia no primeiro jogo desapareceu. A situação é completamente diferente, a perspectiva antiquada do original evoluiu para polígonos baseados em 3D e a história conduzida como um pesadelo deu lugar a um cenário irregularmente humorístico e arguto, com a intenção de atrair uma audiência mais vasta (em vez de "mais vasta", leia-se "mais jovem"). Enquanto Alundra foi elogiado pelas suas caracterizações imaginativas e narrativa atraente, esta sequela tem um enredo básico, povoado por personagens tipo pronto-a-vestir e alguns habitantes de calabouços obstinadamente bizarros. Assim, os fãs do original podem muito bem sentir-se ligeiramente desapontados.

Contudo, tomado nas suas próprias premissas, Alundra 2 é bastante divertido, oferecendo uma combinação atraente de acção, resolução de puzzles e RPG. É inteligentemente estruturado, agradavelmente variado e mantém os seus momentos de aventura num bom tamanho ao longo do jogo. Além das armas, escudos e power-ups previsíveis, pagos com o dinheiro roubado das arcas de tesouro e dos monstros, o jogador está sempre a um passo de descobrir um novo movimento de combate ou um novo poder mágico. À medida que dirige Flint em redor do reino de Varuna, os seus objectivos são sempre claros, com a solução do puzzle seguinte normalmente mesmo à sua frente... Embora de início seja muito fácil, a dificuldade aumenta até o jogo se tornar num sério desafio – mas nunca impossível, se mantiver as suas faculdades mentais. Existirão momentos de frustração, mas mesmo os bosses ultrafortes podem eventualmente ser derrotados, assim que compreenda os seus padrões de ataque (embora possa demorar mais de 15 minutos para acabar com um).

O nosso herói está caprichosamente ligado a uma personagem feminina chamada princesa Alexia, mas ela não tem significado na jogabilidade, anda sempre a dizer "vamos separar-nos", ou perde-se ou é capturada. Alundra 2 é uma experiência essencialmente a solo. Em vez de se envolver a si próprio no tipo de complexidade de gestão das partes, que seria de esperar de um RPG com um fim elevado, o jogador pode tirar prazer de simplesmente esbarrar de problema em problema, abrindo o seu caminho até ao local, em tempo real.

Depois de demorar algum tempo a acostumar-se aos controlos de câmara, tudo se torna bastante intuitivo. Infelizmente, isto leva-nos ao principal problema de Alundra 2: a sua falta de originalidade. Tudo o que faz, faz bem, mas há uma inconfundível impressão de já estar tudo visto, desde os saltos em blocos, bosses de temática animal, bolas metálicas rolantes a corridas em carretos de minas. A sua dívida aos jogos Zelda da Nintendo, em particular, é bastante notória, à medida que Flint ceifa molhos de erva para obter moedas, atira archotes às

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

ALUNDRA (REVISTA 31 9/10)
Uma concepção igualmente inteligente, mas uma narrativa bastante mais viva.

Alundra 2

Aprender os padrões de ataque é a chave para acabar com os bosses duros como pedras.

A repetição é uma constante à medida que joga Alundra 2.

COMO... ACENDER O LUME

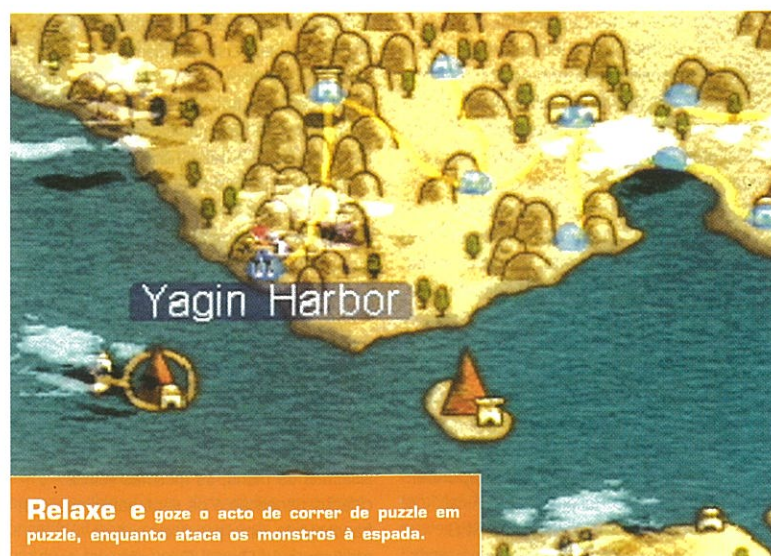
As primeiras etapas do jogo são bastante lineares. Contudo, com este puzzle, vai perceber que as coisas se vão tornar bastante mais difíceis: dispare três vezes para a estátua que expele a chama, para rodar a sua cabeça...

... depois, fuja da bola de fogo doméstica através do túnel comprido. Se esta atingir um canto ou Flint, terá de começar de novo.

Eventualmente, será atraído até ao local do archote no fim do túnel. E quando o archote arder, uma plataforma aparecerá magicamente, possibilitando-lhe saltar para um bloco de mudança e abrir a secção seguinte.

o jogo se tornar num sério desafio"

bombas e compra plantas curativas a comerciantes amigáveis. Este género confiante vai facilitar muitos jogadores, mas poderá igualmente fazê-los desejar alguns extras. As últimas magias são poderosas e interessantes, encaminhando para alguns puzzles engraçados, mas que não conseguem dispersar-se dos contornos da fórmula.

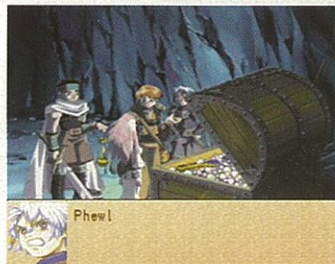
A Alundra 2 falta um pouco de atmosfera, apesar dos esforços dos tradutores americanos, que trabalharam no duro para que as sequências cinematográficas estilizadas fizessem sentido, na versão inglesa, claro. Mas vale bem a pena uma jogada, com algumas surpresas, um verdadeiro sentido de aventura e aquela sensação inequívoca de querer jogar apenas mais uma meia hora, à medida que sabe que há sempre alguma coisa que vale a pena investigar, na próxima esquina... ■

Relaxe e goze o acto de correr de puzzle em puzzle, enquanto ataca os monstros à espada.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Pouco espectaculares, com alguns bons efeitos especiais	6
■ JOGABILIDADE:	Satisfatoriamente variada e gostosa	8
■ DURAÇÃO:	Há muito para ver e fazer – um desafio sólido	8

Uma aventura dirigida aos jogadores mais jovens, que facilmente pode desapontar os fãs do original. Mas persista e encontrar-se-á imerso num título elegantemente construído, com muitas delícias.

Se achar que estas imagens são de algum modo atraentes, então reprima os seus impulsos perversos. Eternal Eyes é nitidamente mediano.

Os Mappets percebem tanto de diálogo, como de jogabilidade.

ESTÁ NA HORA DE PREPARAR O ESPECTÁCULO DESTA NOITE.

Eternal Eyes

"É como a luta de galos, mas com um risco de prisão reduzido"

EDITORA:	Sunsoft
PRODUÇÃO:	TAMM
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
FINAL FANTASY VIII [REVISTA 51 10/10]
O máximo em RPG.

Teria de ter passado os dois últimos anos fechado num armário para não se ter apercebido do facto de os miúdos de todo o planeta estarem actualmente escravizados por uma raça de pequenas criaturas. Estamos a falar dos Pokémon, que estão por toda a parte. É improvável que tenha sido capaz de evitar este hipermovimento, ou parar antes de esbarrar em montanhas de Pikachus apinhados em lojas de brinquedos. Pense nisto, o Pokémon é um novo fenómeno relativamente recente na Europa – os japoneses elegeram um Jigglypuff como seu imperador, há cinco anos atrás. Assim, é surpreendente que a PlayStation tenha levado todo este tempo a responder.

Em partes iguais de Pokémon e de Final Fantasy Tactics, Eternal Eyes é um RPG estratégico que encoraja os jogadores a criar e a desenvolver pequenas criaturas chamadas Mappets, para combaterem por eles. É um pouco como uma luta de galos ilícita, mas com um risco de prisão reduzido. No mágico, se não magicamente designado, Reino Gross, um boss militar chamado Vorless está a planear eliminar todos os Mappets e os seus treinadores. Como é que ele fará isso? Utilizando uma grande espada que pediu emprestada a uma perversa deusa chamada Luna. Só um grupo de crianças, reunido em conjunto pelo lendário alquimista e criador dos Mappets, Shirlay, pode parar o seu esquema megalómano... Parabéns à Sunsoft pelo enredo original e absorvente.

A perspectiva rotativa isométrica, as personagens 2D, os usuais inventários e sistemas de menu, as mesmas velhas cidades genéricas e os seus habitantes são, francamente, uma prova de que os produtores de Eternal Eyes não estiveram para se ralar. Este é um jogo que foi alinhavado em conjunto com os membros gangrenados de todos os outros jogos RPGs existentes na PlayStation.

Contudo, o combate Mappet, que ocorre tipicamente nas masmorras produzidas ao acaso, é surpreendentemente absorvente. À medida que cria e desenvolve as suas criaturas, utilizando jóias mágicas que desencanta nas suas viagens, o jogador é capaz de produzir até 150 monstrinhos, todos com as suas próprias forças e ataques. Os combates por turnos, que requerem movimentos malabaristas, vão frustrar alguns jogadores, mas cativar outros.

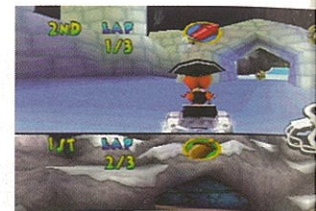
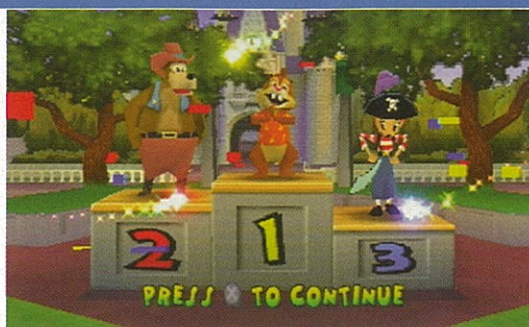
Porém, em última análise, o jogador nunca se liga às personagens nem se preocupa com o enredo. Também, onde Final Fantasy tem imagens geradas pelo computador, Eternal Eyes tem quadros estáticos para contar a sua história. Realmente, não é o que pretende. ■

PlayStation Revista Oficial – Edição portuguesa
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Perfeitos para há seis anos atrás	4
JOGABILIDADE:	Zonas urbanas aborrecidas, combates divertidos	5
DURAÇÃO:	De bom tamanho, mas o seu interesse pode diminuir	5

Um enredo previsível e cheio de lugares-comuns torna este RPG, com uma pitada de Pokémon, pouco atraente para a maioria dos gostos. Contudo, é surpreendente que os combates por turnos sejam bastante absorventes.

5 EM **10**

De uma beleza reservada, mas o manuseamento é suficientemente sério para agradar aos jogadores mais velhos. Em cima, Teco faz uma derrapagem a uma distância suficiente para acelerar em direcção à seta da velocidade.

A perda de detalhes gráficos é a menor das preocupações no modo de ecrã dividido. Onde é que estão os outros corredores? É muito solitário...

CORRIDAS DE KART NO MUNDO DA DISNEY.

Disney World Magical Racing Tour

"Nas primeiras horas brincará como uma criança de seis anos"

EDITORA:	Eidos
PRODUÇÃO:	Crystal Dynamics
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

CRASH TEAM RACING (REVISTA 53 9/10)
Imensas derrapagens, armas e modos.

O fenómeno Disney é inegável e se o leitor tem filhos ou sobrinhos então já conhece o poder de vendas da Disney.
À primeira vista, Magical Racing Tour parece ser uma alternativa bastante credível aos títulos de corridas de kart actualmente disponíveis, e perfeitamente saudável para o público mais novinho. Manobra-se bem e todos os velhos truques – grelhas de partida turbo, aumentos de velocidade – estão incluídos para os jogadores mais sofisticados.
Magical Racing Tour descobriu também outra maneira de ter uma licença Disney. Os circuitos não são apenas percursos de obstáculos mas passeios baseados em atracções temáticas de parques, com pequenas diversões e distracções animadas concebidas para serem vistas de relance quando o jogador passa rapidamente a alta velocidade. Até os karts se modificam de acordo com o cenário, transformando-se em esquis para a neve nos declives, jipes nos passeios pré-históricos e pequenos rebocadores de estilo africano para o rio da selva. Existem bastantes atalhos para explorar e nas primeiras horas, graças a alguns retoques, brincará como uma criança de seis anos. Mas há um preço a pagar por tudo isto. O jogo apenas sustenta um ou dois jogadores, enquanto os seus títulos rivais ostentam o apoio para quatro jogadores com Multi Tap. E, o que é ainda pior, os detalhes gráficos inferiores da opção de ecrã dividido fazem com que o frente-a-frente se torne numa tarefa solitária quando um jogador toma a dianteira.
A atracção a longo prazo do jogo a solo também é limitada, pois a maioria dos power-ups são copiados de jogos onde tinham como função dar ênfase ao modo para múltiplos jogadores. Num jogo para um só jogador, é uma questão de mau design atingir repetidamente o jogador com perigos que este não pode evitar. E os outros karts estão mesmo determinados a apanhá-lo. Virão alegremente pela sua retaguarda, com os power-ups prontos, sem se sabotarem uns aos outros.
É verdade, poderá ter de explicar algumas das personagens aos seus filhos e sobrinhos. Infelizmente, o Mickey e o Donald não puderam vir, mas no seu lugar terá alguém que surgiu num papel secundário numa série há muitos anos atrás...
Ainda assim, é um título divertido, independentemente da idade do jogador, mas Magical Racing Tour imita outras corridas de karts sem se apoderar daquilo que as torna engraçadas. E agradeça à sua estrela da sorte por não termos espaço para falar das canções. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Boa profundidade e abundância de detalhes	8
JOGABILIDADE:	Inicialmente promissor, bom de manobrar	7
DURAÇÃO:	Não há modo para quatro jogadores	5

Alguns percursos divertidos com bastantes atalhos, mas os problemas no design colocam em dúvida o seu valor a longo prazo. Fique-se por Crash Team Racing.

6 EM 10

TESTE

Até os enormes monstros podem ser derrotados com o seu poderoso machado, usando um pouco de senso comum e uma série de armas especiais. Tudo acompanhado por rios de sangue.

MATE, ESTROPIE E RETALHE HORDAS DE MONSTROS.

Nightmare Creatures II

"O seu ecrã vai ficar vermelho, num jogo que conta com sangue

■ EDITORA:	**Konami**
■ PRODUÇÃO:	**Kalisto**
■ DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
■ JOGADORES:	**Um**

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

RESIDENT EVIL 3 [REVISTA 55 10/10]
Simplesmente brilhante. Um ambiente credível, com alguns puzzles diabólicos.

As metas dos jogos de terror têm-se alterado bastante desde o lançamento do primeiro título Nightmare Creatures. Títulos como Resident Evil 3: Nemesis e Silent Hill são referências ambiciosas para estabelecer comparações, mas para seu crédito, a Kalisto fez isso mesmo com a sua reforma de um original respeitável, embora ligeiramente inferior.

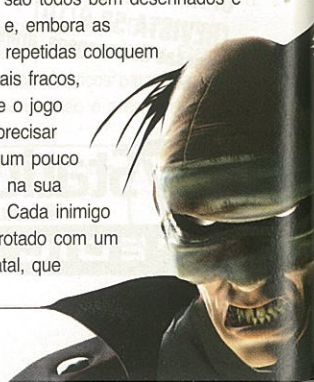
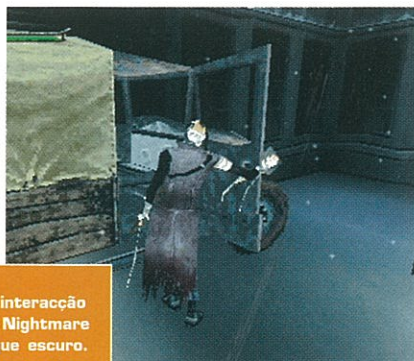
Mais uma vez, a tarefa do jogador é acabar com as maquinações de Adam Crowley, um cirurgião transformado em adulterador de corpos, com planos de destruição em massa. As suas criaturas de pesadelo são homens mutiladores geneticamente modificados, com sede de sangue e uma determinação irracional para matar tudo o que se encontre no seu caminho. Armada com um elegante machado e uma grande quantidade de armas, a sua personagem é uma parada dura até para o maior dos inimigos, por isso, esteja preparado para o seu ecrã ficar vermelho, num jogo que conta com sangue derramado numa atmosfera de emoções.

Situado principalmente em Londres e Paris, em 1934, Nightmare Creatures II certamente tem parecenças com as duas cidades. Em particular, Paris é bem evocada e o cemitério parisiense é um sósia falecido de Père Lachaise, onde estão as sepulturas de Oscar Wilde e de Jim Morrison.

A iluminação decente e os efeitos atmosféricos, apoiados por uma música ambiente ao estilo de Silent Hill, tornam-no num jogo mais adulto e satisfatório do que o original, mas a jogabilidade confia demasiado no sangue. A maioria dos segredos e até a estrada em frente são referenciadas por peças de cenário anómalas ou pormenores invulgares, dando-lhe a sensação de ser dirigido, em vez de explorar a paisagem. Frustrantemente, quando se aproxima dos obstáculos, está a pensar "Será suposto eu ser capaz de trepar aquilo?", em vez de "Posso alcançar aquela saliência?"

No desenvolvimento contínuo do mundo dos jogos PlayStation, os produtores têm de se apressar para conseguirem manter o ritmo. Mas a Kalisto fez grandes progressos, acrescentando um modo Swimming decente e retirando o indicador de tempo cronometrado, que originalmente colocava o jogador numa perseguição frenética para encontrar um zombie para despedaçar, antes que a sua energia se esgotasse.

A Kalisto também aplacou o sistema de combate confuso do primeiro jogo, introduzindo um modo Engagement, onde o jogador está trancado em combate com um inimigo e não pode escapar até o derrotar. Isto torna as batalhas mais ordeiras, mas contribui para a sensação linear do jogo, à medida que salta de um combate para o seguinte, com danos nos adversários secundários apenas a surgir quando os apanha com uma pancada lateral. E, apesar das melhoras bastante imaginativas, o jogador está restringido a empunhar o seu machado como arma principal.

Os monstros são todos bem desenhados e intimidatórios e, embora as combinações repetidas coloquem de fora os mais fracos, à medida que o jogo progride vai precisar de se tornar um pouco mais racional na sua aproximação. Cada inimigo pode ser derrotado com um movimento fatal, que

Cenários de fundo evocativos e interacção ocasional com o primeiro plano tornam Nightmare Creatures II num bonito jogo, se bem que escuro. (Em cima, à esquerda) O nosso herói desengata o travão de mão para desviar um camião.

Surgem novos vilões à medida que o jogo se desenvolve e o jogador caminha através de catacumbas, castelos assustadores e nas ruas de Paris e Londres.

COMO...

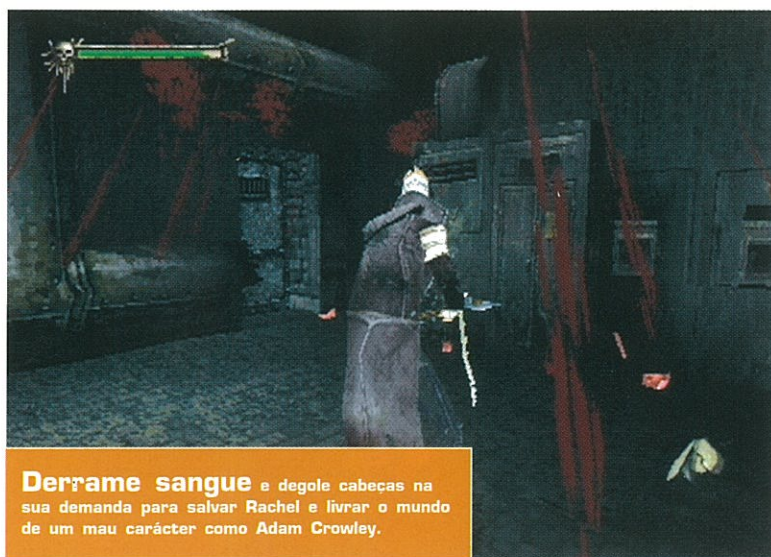
DECAPITAR E DESMEMBRAR MONSTROS

Quando um monstro está nas últimas, a palavra "Fatality" aparece no ecrã, em cima à direita. Pressione ◎ e ⊗ e veja-o cair de joelhos...

Então, o jogador executará um sangrento movimento final, primeiramente fazendo-lhe pender a sua deplorável cabeça zombie...

Depois repetidamente retalhando a sua carcaça e cortando um ou dois membros. Alguém perdeu o apetite?

derramado numa atmosfera de emoções ”

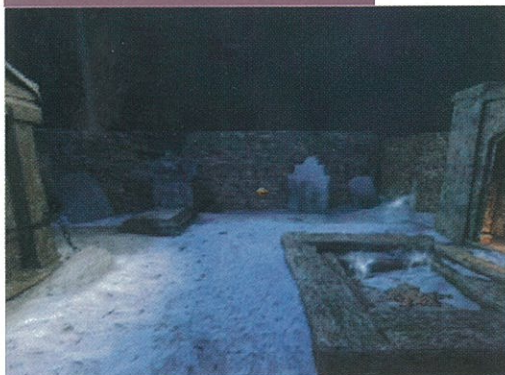
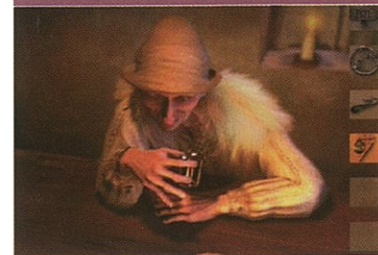
inicialmente é satisfatório, mas depressa se torna banal. Felizmente, também é opcional. Nightmare Creatures II é bem conseguido graficamente e divertido de jogar, mas falta-lhe a sofisticação que aparece como padrão nos outros jogos de terror. Contudo, as características que faltam, como passos laterais para evitar os golpes e os comandos visuais, não são tão significativas como as falhas no desenvolvimento do enredo e dos puzzles. Silent Hill conseguiu dispor habilmente de técnicas cinematográficas para criar personagens complacentes e gerar uma sensação genuína de desconforto. Nightmare Creatures II falha na realização do mesmo truque, devido às suas sequências de vídeo pouco frequentes e aos longos tempos de carregamento que frequentemente as precedem. É simples, tem bom aspecto e é um divertimento com sede de sangue que poderia ter sido muito mais. ■

Derrame sangue e degole cabeças na sua demanda para salvar Rachel e livrar o mundo de um mau carácter como Adam Crowley.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Bonitos e evocativos, mas faltam pormenores de primeiro plano	8
■ JOGABILIDADE:	Um título divertido, prejudicado por falhas menores	7
■ DURAÇÃO:	Encurtada pela falta de segredos e enredos secundários	7

A louvável ambição da Kalisto e os melhoramentos ao original são comprometidos por demasiadas ninharias, evitando que Nightmare Creatures II seja um jogo fora de série. É bastante divertido em pequenas doses.

EM 10

As partes renderizadas falham em animar as suas vagueações e há poucas pistas para o ajudar a resolver por onde seguir.

As personagens têm apenas cinco respostas para as suas questões, nas sequências de vídeo. Que monótono.

UM JOGO DE TERROR FEITO COM POSTAIS? NUNCA VIMOS NADA TÃO TERRÍVEL...

Dracula: The Resurrection

"A busca de um homem por qualquer coisa interessante..."

EDITORA:	Microids
PRODUÇÃO:	Microids
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

DISCWORLD NOIR (REVISTA 54 8/10)
No topo das aventuras PlayStation, finalizada com visuais amplamente atmosféricos.

Agrada-lhe seguir os traçados complexos dos veios da madeira? Um dos seus passatempos favoritos é comparar a textura de diferentes objectos? Se a sua resposta é não, é provável que esta conversão de uma aventura point 'n' click para PC transforme o seu cérebro numa gelatina com sabor a sangue, após escassos cinco minutos. Dracula: The Resurrection é suposto ser a história do regresso de Jonathan Harker à Transilvânia, em busca da sua amada Mina, mas no segundo em que as sequências de vídeo desaparecem torna-se na triste história da busca de um homem por itens, pistas e qualquer coisa – por favor, qualquer coisa – remotamente interessante.

No início, o problema principal é simplesmente circular. O jogador tem de movimentar uma pequena figura ornamental pelo ecrã, até se transformar num ponteiro, dizendo-lhe que é possível andar para a frente. Muitas voltas para trás, sacudidelas na figura e imprecações ocorrem, à medida que descobre que qualquer ligeiro desvio, fará com que o ponteiro desapareça. Contudo, este é apenas o princípio do seu tormento.

Os malignos poderes de Drácula alargam-se a esconder todos os itens que necessita para completar a sua demanda, em locais escuros e remotos onde, se não souber exactamente onde procurar, é provável que nunca os encontre. Mesmo que esbarre nas estranhas maçanetas ou chaves, a falta de qualquer pista útil ou texto explicativo faz com que a sua utilização seja um caso penoso, seguindo o método das tentativas.

Não há nada de particularmente errado com as aventuras deste tipo (temos esperança que Secret Of Monkey Island dê o salto para a PS2), mas, quando elas são mal feitas, não há minijogos, carros artilhados ou grandes explosões que os salvem.

A Microids tentou actualizar o jogo, permitindo a rotação a 360° e utilizando personagens completamente expressivas, que enfrentam o jogador em sequências de vídeos. Mas nada disto o salva.

A rotação apenas significa que está sempre perdido ou desorientado e as personagens por si só são o suficiente para o pôr doente. O que Dracula devia definitivamente ter era atmosfera. Embora a coisa mais assustadora no jogo seja, sem dúvida, o som estupidamente alto do ferrolho da porta da estalagem, não é o suficiente para recordar o clássico do terror de Bram Stocker.

É uma história terrível para jogar, mas apenas porque não há terror e quase não há história. ■

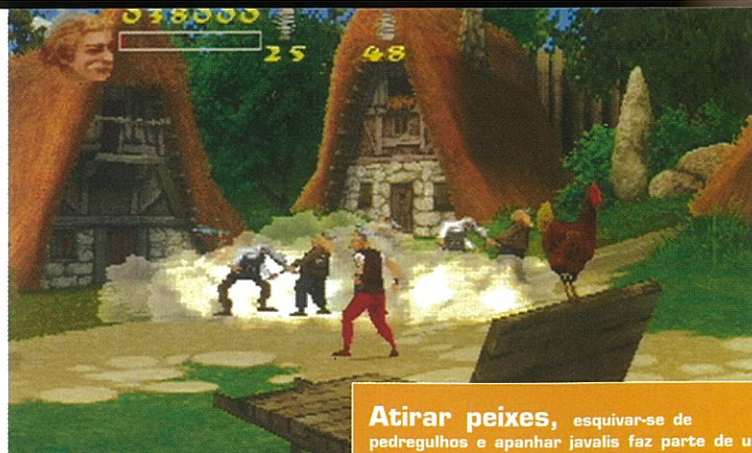
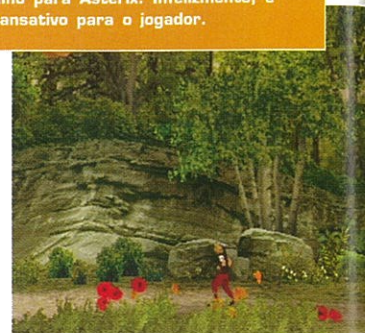
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Postais granulados de um mundo de escuridão cansativa	5
JOGABILIDADE:	Vaguear sem rumo à procura de itens bem camuflados	2
DURAÇÃO:	Cinco minutos, no máximo	2

Muitos criticaram a inactividade de Myst, mas comparado com Dracula é uma aventura cativante, embalada em entusiasmo e com uma jogabilidade fabulosa. Vai desejar que Dracula tivesse permanecido no seu caixão.

3 EM 10

TESTE

Observe a qualidade dos modelos. É brilhante. Ou talvez não...

Atirar peixes, esquivar-se de pedregulhos e apanhar javalis faz parte de um dia de trabalho para Astérix. Infelizmente, é demasiado cansativo para o jogador.

UM JOGO VICIANTE AO ESTILO DE TETRIS, MAS COM GAULESES.

Asterix & Obelix Take On Caesar

"Dez minutos de jogo e estará a chorar de aborrecimento..."

EDITORA:	Cryo
PRODUÇÃO:	Tek 5
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

Os leitores mais velhos poderão recordar-se dos jogos portáteis, a aflição dos professores no princípio da década de 80. Estes dispositivos muito irritantes poderiam ser facilmente dissimulados no bolso de um casaco ou numa mochila. Os seus primitivos gráficos digitais eram apoiados por uma jogabilidade igualmente primitiva, geralmente envolvendo movimentos para a esquerda e direita para apanhar ou desviar coisas. Eram assim os tempos.
Mas já avançámos muito desde então. Veja-se, por exemplo, Asterix & Obelix Take On Caeser. Empregando todo o poder de processamento poligonal da PlayStation, recria deliciosamente a França no tempo da ocupação romana. Centuriões e gauleses fazem travessuras em clareiras de bosques e festejam, em banquetes na vila, com Javalis.
É, verdadeiramente, um jogo agradável e o cenário ideal para se mover da direita para a esquerda e apanhar e desviar coisas. É verdade.
Por incrível que pareça, é tudo o que o jogador faz. Cada nível atira-lhe uma coisa diferente, desde rochas a aranhas e javali assado, mas em qualquer das situações, o utilizador mexe-se simplesmente da esquerda para a direita para as apanhar. Ou para as desviar.
Em qualquer altura, há uma cota: em 100 peixes, desvie 90, talvez. Se falhar a cota, terá de tentar novamente. Se vencer, no entanto, verá uma imagem do filme com o mesmo nome, em que Astérix e Obélix (interpretado por Gerard Depardieu) conversam com alguns romanos.
Depois, é só continuar para o nível seguinte, para apanhar ou desviar qualquer coisa ligeiramente diferente.
Cinco minutos depois, estará a ler de novo as instruções para se certificar que não lhe escapa nada. Dez minutos e estará a chorar de aborrecimento.
Quinze minutos e estará a enrolar o cabo do controlo à volta do pescoço.
Mas espere! O que é isto? Em alguns níveis, além de se mover para a esquerda e para a direita, o jogador pode saltar!
Mas isso também é aborrecido. De facto, jogar este último título Asterix é apenas levemente mais divertido do que não o jogar e ficar a olhar para o ecrã. Por isso, como é que prefere passar o tempo?
A destruir um Mitshubishi Evo VI em Gran Turismo? A dissecar zombies com uma espingarda em Resident Evil?
Levando a Portugal a vencer a França no Europeu? Ou a deixar que lhe atirem 100 peixes para cima?

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

ASTERIX [REVISTA 46 3/10]
Provavelmente, irá adorar a mistura desesperada de plataformas com estratégia.

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonitos e sugestivos. Neste departamento não há queixas	6
JOGABILIDADE:	Nem demos pela sua existência	1
DURAÇÃO:	Clinicamente morto, mesmo antes de ser retirado da embalagem	2

Talvez a menor das diversões que se pode ter actualmente com uma PlayStation, Asterix & Obelix será um desapontamento para os fãs do duo gaulês.

3 EM 10

O vocabulário, errado e ridículo, é embaraçante. Aqui, o nosso herói luta contra o maior ofensor linguístico – Lodonya.

Muitos dragões e uma grande variedade de inimigos vão barrar o seu caminho para a vitória. Infelizmente, a jogabilidade e os gráficos são da velha escola.

UM RPG ZÉ DE TODOS OS OFÍCIOS, MAS MESTRE DE NENHUM.

Dragon Valour

"Evoca os dias negros dos beat 'em up a 16-bit..."

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Namco
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

FINAL FANTASY VIII (REVISTA 51 10/10)
Simplesmente um dos melhores jogos alguma vez feitos.

Apesar das merecidas altas pontuações dadas por esta revista, os jogos Final Fantasy não são perfeitos. Para alguns jogadores, os muitos balões de diálogo e o sistema de luta são pouco atractivos. Vê-se que Dragon Valour pediu muitas coisas emprestadas à série Final Fantasy, e a produtora Namco tentou injectar mais ritmo no processo ao optar por lutas em tempo real. O enredo foi mais trabalhado e o mecanismo de troca de personagens de pai para filho funciona muito bem, circundando a demasiada complexidade de série Final Fantasy. Mas se os pequenos detalhes como o mapa do mundo navegável e o uso de névoa lembram Final Fantasy VII, é aqui que toda a semelhança acaba. Todo o jogo lembra os velhos dias dos beat 'em ups a 16-bit. O enredo compromete a sensação da aventura, enquanto o simples sistema de magia é irrelevante, pois não tem qualquer utilidade, a não ser a parte da cura.

O jogo não pode funcionar como um verdadeiro RPG pois pede emprestadas demasiadas qualidades dos jogos de plataformas e é atrofiado pela interacção simplista entre as personagens.

Nota-se que houve uma tentativa de personalizar os protagonistas, mas estes surgem como pouco mais do que pequenas caricaturas. Além disso, a tentativa americanizada de falar um inglês perfeito é embaraçante. Por exemplo, o vilão Lodonya é linguisticamente mau, pois os seus excessos são uma autêntica máquina de disparates.

As lutas oferecem alguma variedade, mas o ambiente é tão interactivo como uma cadeira eléctrica. Em certos pontos, pode ver o inimigo pelas portas, mas não lhe consegue acertar pois a imagem pertence ao pano de fundo 2D até entrar na próxima cena.

A sensação 16-bit é ainda mais intensificada pelo uso ridículo de anacronismos. Quando se matar morcegos, estes deixam para trás moedas que, provavelmente, caem dos seus pequenos bolsos. Obrigado por essa informação. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Básicos e nada inspiradores	4
JOGABILIDADE:	Não tanto velha escola, mas sim velho	4
DURAÇÃO:	Muito para fazer, mas de certeza que não se vai incomodar	5

Se as boas intenções não tiverem como suporte a criatividade e originalidade, então qualquer jogo não passará da mediocridade. Dragon Valour tem falta de um motor de gráficos moderno e jogabilidade decente.

4 EM **10**

Pistola com mira. Atire contra os vilões, depois atire ao rabo de Bo para este saltar os obstáculos.

As sequências tipo banda desenhada são uma constante em todo o ambiente de conto de fadas cheio de perigos (e a ocasional toupeira).

A NAMCO ADICIONA UMA NOVA DIMENÇÃO AOS SHOOT 'EM UP.

Rescue Shot

"Uma G-Con 45 providencia sempre um curioso prazer..."

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Namco
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
POINT BLANK 2 (REVISTA 50 8/10)
Continua um título único e a melhor razão de possuir uma G-Con..

Caracterizado como crédulo e com cega ingenuidade, Bo é um híbrido de coelho/gato muito giro que cai de uma falésia, perdendo qualquer lembrança da sua identidade. Ele vagueia por um perigoso mundo de fadas que é habitado por inimigos estilo banda desenhada que tem como pano de fundo cenários cómicos como armas. A missão do jogador é tomar conta dele, atirando contra qualquer ameaça e acertando em alvos bónus.

O problema é que, como protector ausente, o jogador não sente que está envolvido na acção. Atirar contra fruta venenosa antes de a poder comer e disparar para as suas costas para que ele salte os obstáculos é pouco para recompensar a sensação de distância, que ainda se sente mais com a narrativa feita no passado entre os níveis.

Apesar de uma grande variedade de ângulos de câmara e variações para direccionar Bo, o jogo têm falta de algo e é repetitivo no modo para um jogador. No modo Hard, há extras para aumentar o desafio, com mais vilões e uma rota ligeiramente diferente, mas os jogadores de certeza que não vão querer voltar para um jogo tão pouco atractivo.

Isto é ainda mais presente no modo para dois jogadores, pois o jogador combate no mesmo terreno, só que as coisas são mais fáceis dado que tem o dobro de munições.

Antes de dar por isso está a ser transportado para o grande robô no céu, combatendo por nada mais do que o fim da tirania a que Bo é sujeito.

Na verdade, o jogo só começa a ter movimento nos últimos níveis quando é confrontado com vários patifes num comboio em movimento. Parece que quanto maior é a ambição no design de nível, melhor o jogo fica – é uma pena os produtores não terem continuado a explorar a potencialidade da máquina.

Vê-se, contudo, que o título está claramente direccionado para os jogadores mais jovens. As subtramas são distintamente estilo banda desenhada e não muito apelativas aos mais crescidos. Contudo, uma G-Con 45 providencia sempre um curioso prazer e o ambiente de aventura 3D de Rescue Shot é um desenvolvimento bem-vindo ao mundo dos jogos de desenhos animados.

A experiência é bem menor se estiver com um comando normal. Ou se tiver mais de dez anos.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Apelativos ao olhar e imaginativos	8
JOGABILIDADE:	Divertida por um momento, mas não o suficiente	5
DURAÇÃO:	A selecção de níveis vai trazê-lo de volta ocasionalmente, talvez	4

Uma introdução decente para os principiantes de jogos ligeiros de armas, mas com falta de sofisticação e, crucialmente, não se tem qualquer empatia com Bo ou envolvimento na acção.

5 EM 10

O modo para dois jogadores é difícil, devido à visibilidade reduzida.

Uma variedade de jogos numa quantidade de arenas confere a MoHo um grau de longevidade surpreendente. Isto é combinado com níveis diabolicamente difíceis, que o fazem sentir-se compelido a bater as melhores pontuações.

IRÁ FICAR VICIADO, UM BANDO DE PRISIONEIROS COMPORTA-SE COM VIOLÊNCIA.

MoHo

"As arenas ondulam e deformam-se com as explosões"

EDITORA:	Take 2
PRODUÇÃO:	Lost Toys
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

O jogador assume uma forma sintética de vida criminal enviada para Alfa Prime, os seus captores cortam-no em dois, amarram-no a uma bola rolante e depois atiram-no contra guardas e prisioneiros rivais para testar a sua força e habilidade. A vitória é a única maneira de assegurar a sua liberdade.
Terá de competir nas provas de Powerball, Gauntlet, Pursuit, Racing e Tag, testando a sua capacidade de fazer tudo, desde navegar em complicados circuitos a galgar plataformas num pântano sempre a pique. Sem dúvida que cada jogador terá os seus favoritismos, mas a disciplina mais competitiva de Moho é a corrida, a qual o força a encontrar atalhos escondidos e a utilizar a arena para acertar nos adversários que passam.
Certas personagens são mais adequadas a determinadas arenas, o que aumenta a duração de um título que o provoca a tentar bater pontuações quase impossíveis, através do seu sistema de provas cronometradas.
Durante as provas o jogador rola em torno de arenas graficamente esplêndidas que ondulam e se deformam com as explosões das armas e demonstram a excelente física subjacente ao jogo. Moho não é um jogo de puzzles, mas uma combinação de desafios ritmados, que o fará procurar o seu joypad no jardim, apenas uns momentos depois de ter atirado o maldito comando pela janela fora, com a frustração.
Essa frustração pode ser demasiado aparente, mas deriva de uma jogabilidade competitiva, em vez de comandos desajeitados. O resultado de uma curva de dificuldade exagerada é que os seus sucessos são extremamente gratificantes e pode sempre mudar para outro jogo na arena antes de voltar para os desafios mais difíceis. As preocupações iniciais sobre a luta simplista foram compensadas pelo aparecimento das úteis rotações e ataques de fúria, que o tiram dos cantos apertados, mas o modo para dois jogadores é uma desilusão – a visibilidade é cortada, num jogo que confia na percepção da arena.
É de louvar que a Lost Toys se tenha focado no ambiente e na jogabilidade, mas uma maior profundidade, como a introdução de progressos fora da arena ou um maior desenvolvimento das personagens, poderia ter transformado um jogo muito bom num fora de série. Compre-o, depois sustenha a respiração e espere pela próxima oferta da Lost Toys. ■

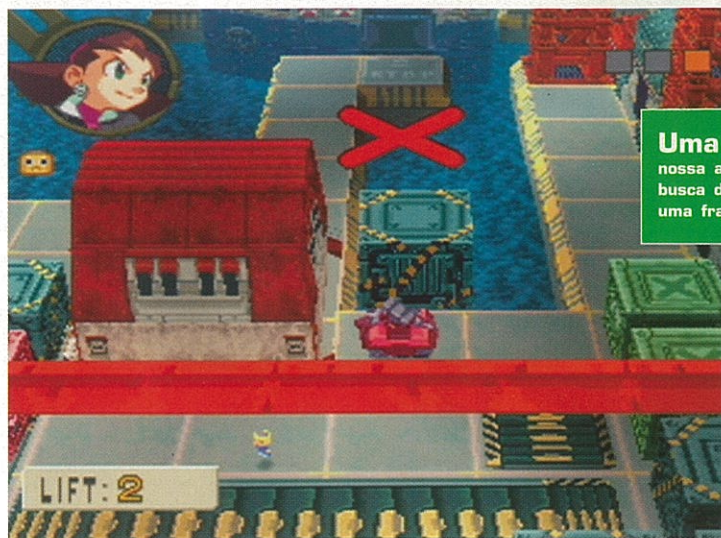
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Maravilhosamente interactivos, com solavancos ocasionais	8
JOGABILIDADE:	Brilhante. A atracção diminui com dois jogadores	8
DURAÇÃO:	Socorro! O joypad está colado à minha mão!	9

É original, rápido e acessível. A frustração abranda à medida que domina o jogo. Uma maior profundidade tinha-lhe conferido uma nota mais alta. Um jogo fantasticamente viciante.

8 EM 10

É a parte mais simples do jogo mas, estranhamente, esta secção é também, de longe, a mais interessante e a que mais desafia. Carregue todas as caixas com um número determinado de movimentos. Ou morra.

Uma chave?! Desculpem a nossa admiração, mas depois de uma busca de dez minutos esta parece-nos uma fraca recompensa.

A CAPCOM SIMPLIFICA AS COISAS E FÁ-LO PERDER A PACIÊNCIA.

The Misadventures Of Tron Bonne

"A aventura pouco mais é do que a caça a um objecto"

EDITORA:	**Eidos**
PRODUÇÃO:	**Capcom**
DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
JOGADORES:	**Um**

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

MEGAMAN LEGENDS (REVISTA 43 7/10)
Mistura acção 3D, RPG e gargalhadas.

Movida pelo gosto por jóias e pelo desejo de conseguir dinheiro suficiente para pagar o resgate do seu irmão, a engenhosa Tron Bonne parte numa onda de crime, auxiliada e incitada pelos seus cúmplices incapazes, os Servbots. Em termos de jogabilidade, isto significa uma aventura que é parte puzzle, parte RPG, parte explosão em 3D e em parte completamente louco. As suas secções mantêm o jogador a girar para se mover numa direcção especifica e circular desastradamente para evitar as labaredas. Pior ainda, a aventura pouco mais é do que a caça a um objecto colocado num labirinto. Tal como o parceiro MegaMan Legends (Revista 43 7/10), com o qual partilha um mecanismo de jogo e muitos membros do seu elenco, Tron Bonne tem como alvo jogadores de mais tenra idade.

Os engraçados Servbots fazem piruetas, soluçam e dançam, as personagens dos desenhos animados disparatam, enquanto carros da polícia explodem, pedras preciosas são roubadas e robôs lutam. Estranhamente, o aspecto mais interessante do jogo é uma característica que nunca é totalmente explorada: a evolução dos seus servos de metal, os Servbots. Leve-os numa expedição, ou traga-lhes objectos apropriados, e a sua perícia e inteligência desenvolve-se para encher as suas cabecinhas ocas.

Uns salpicos de estratégia poderiam ter tornado o jogo fascinante, ao invés de meramente curioso.

Mas, infelizmente, o jogador não tem a oportunidade de fazer uma nova instalação eléctrica nos robôs errantes e sem um sistema numérico é impossível dizer qual dos mandriões amarelos se comportou mal. A Capcom concentrou grande parte dos seus esforços nas batalhas e na aventura mas, apesar de incluir muitos momentos encantadores, estes depressa se tornam aborrecidos. Sem a profundidade de conversação e a trama de MegaMan Legends, tudo o pode fazer é vaguear e lutar com robôs ladrões ou com polícias e depois enviar os seus pequenos ajudantes para surripiar tudo o que esteja à mão.

O único prazer duradouro é oferecido pelo modo Puzzle, onde o jogador reorganiza as caixas do cenário.

Apesar de Tron Bonne ser agradável, isso não impede que os seus subjogos sejam medianos.

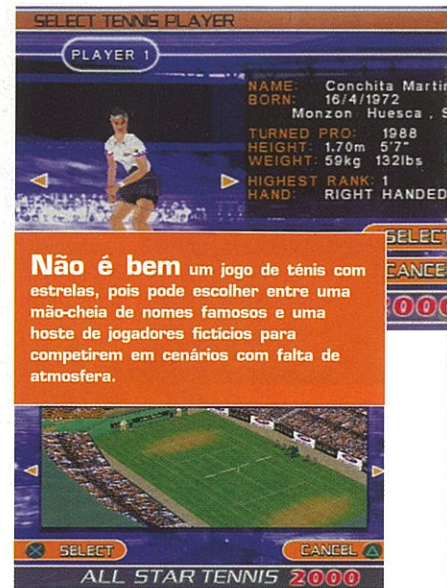
Na melhor das hipóteses, poderá manter as criancinhas divertidas por uma tarde. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Parecem ter estado parados no tempo durante cinco anos	5
JOGABILIDADE:	Variada, mas sem profundidade para renovar cada nível	5
DURAÇÃO:	Curto e repetitivo para se voltar a jogar. Requer muita paciência	5

Colocar três géneros num só é uma boa ideia mas, para que funcione, pelo menos um deles tem de ser divertido e viciante. Tron Bonne tem mérito pelas suas tolices, mas falta-lhe substância.

5 EM **10**

Os torneios são jogados em vários courts. Infelizmente, causam pouco efeito na própria jogada e não oferecem um desafio variado.

Não é bem um jogo de ténis com estrelas, pois pode escolher entre uma mão-cheia de nomes famosos e uma hoste de jogadores fictícios para competirem em cenários com falta de atmosfera.

A PROVA DE QUANTO O TÉNIS PODE SER INTERESSANTE...

All Star Tennis 2000

"Os gráficos, a detecção de colisões e a jogabilidade são idênticos"

EDITORA:	**Ubi Soft**
PRODUÇÃO:	**Aqua Pacific**
DATA DE SAÍDA:	**Já disponível**
JOGADORES:	**Um a oito**

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT (REVISTA 46 8/10)
Bom aspecto e óptima jogabilidade. Uma pedra preciosa.

Quando Pong apadrinhou o videojogo nos anos 70, era efectivamente o primeiro simulador de desporto, oferecendo aos jogadores uma raquete para bater numa bola de volta ao adversário. Apesar do desenvolvimento que ocorreu nos videojogos desde então, All Star Tennis 2000 demonstra as limitações de um género que é fácil de copiar, mas difícil de transportar para um outro nível – o jogo de ténis. É uma imitação suficientemente respeitável do ténis mas é, infelizmente, fatalmente defeituosa.

Os jogadores possuem movimentos variados, mas os gráficos, e por sua vez a detecção de colisões e a jogabilidade, são deploravelmente idênticos. Os jogadores não se esticam, dobram ou improvisam suficientemente para as jogadas difíceis, e a sua interacção com a bola é desesperadamente binária.

Ou acertam na bola ou não. Nos simuladores de desporto mais avançados, um jogador pode conseguir ligar-se à bola, mas não ser capaz de a dirigir ao destino pretendido, ou fazer um remate em direcção à assistência. Não é este o caso de All Star Tennis 2000. Os designers pouco fizeram para compensar estas falhas, aplicando pouco brilho a um jogo que, obviamente, não tem uma licença. Quando compete em torneios importantes, como Wimbledon, os produtores nem sequer tentaram captar a atmosfera. De facto, cada torneio é apenas outro campo desconhecido, e até a variedade das superfícies parece não ter qualquer efeito na jogabilidade, alterando apenas os efeitos sonoros.

Além de que dificilmente isto será ténis "com estrelas", com apenas uma mão-cheia de verdadeiros jogadores, e nenhum nome realmente importante – o vencedor Lleyton Hewitt, do Aussie Queen's Club, é a estrela – escondido entre uma hoste de substitutos computadorizados. Isto está destinado a desencorajar os fãs mais obstinados do ténis que de outra forma poderiam suportar algumas falhas do jogo. Nota-se a existência de uma curva de dificuldade porque os jogadores reais são melhores do que os de ficção, mas aqui a palavra chave é repetitividade. Tenha cuidado com árbitros esquizofrénicos que mandam calar o público quando este se encontra obviamente mudo. All Star Tennis 2000 caracteriza-se por um design preguiçoso e uma jogabilidade sem inspiração e sem alma. Falha, miseravelmente, a tentativa de recriar aquela sensação do court principal e nem sequer tenta arranhar, quanto mais esticar, a capacidade da PlayStation. Mas, por outro lado, há um limite para o que se pode fazer com uma raquete e uma bola. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Decididamente médios e brandos	6
JOGABILIDADE:	Insípida, repetitiva e não recompensadora	6
DURAÇÃO:	Não voltará a jogá-lo com frequência	5

Transmite uma boa impressão do ténis, que é um desporto que se traduz mal no mundo moderno dos videojogos. All Star Tennis 2000 não é suficientemente brilhante para conseguir uma pontuação elevada.

6 EM 10

Sendo a luta positivamente encorajada, Rock The Rink transporta-o aos velhos tempos em que ganhar era tudo o que interessava.

Marcar golos é uma questão de bombardear a baliza até que a Senhora Sorte lhe sorria e consiga fazer passar o disco pelo guarda-redes.

SLAPSHOT JUNTA-SE A NFL BLITZ? VENHA ELE...

NHL Rock The Rink

"Descobrir como marcar golos é realmente frustrante"

EDITORA:	EA
PRODUÇÃO:	EA Sports
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

NHL CHAMPIONSHIP 2000 (REVISTA 53 8/10)
Com um ritmo suave, rápido e com grande jogabilidade.

Reconhecendo talvez que os jogos NHL já contêm demasiadas pistas americanas grosseiras e violentas, a EA Sports decidiu, muito generosamente, avisá-lo com antecedência com uma alusão no título do seu último simulador de hóquei no gelo.

Ainda que exista por aí um número chocante de simuladores idênticos (que tendem a ser bastante bons e divertidos de jogar), NHL Rock The Rink, como o nome sugere, é um pouco louco. Esqueça as regras, pois é encorajado a jogar como realmente gostaria, superando adversários, iniciando brigas, distraindo o guarda-redes com uma pancada rápida do seu stick, enquanto um colega de equipa marca executando algumas manobras excessivamente ridículas.

A imagem da rebelião e anarquia é tentadora, até ao momento em que o jogo começa a tocar a última canção dos Hansen.

É suposto ser hóquei da velha guarda (bem, velha guarda relacionada com gangs de zonas problemáticas de cidades americanas). Um regresso às velhas regras, que parecem consistir apenas numa única: a primeira equipa que marcar cinco golos ganha. E é tudo. E com esta premissa NHL Rock The Rink é intrigante, enquanto uma equipa ameaça meter o disco dentro da baliza do adversário. (E caso esteja a interrogar-se sobre qual a relação com a NHL, há algumas equipas da NHL que não são suficientemente boas a ser más.)

Como jogo para jogador individual, há muitas coisas para fazer, com uma série de extras que se abrem à medida que ganha jogos, espanca equipas e executa golos impressionantes. Mas é descobrir como marcar golos que realmente confunde e frustra. O problema com o hóquei no gelo como desporto é que o ringue é muito pequeno, as balizas mais pequenas ainda e o guarda-redes enorme. Fazer o disco passar por ele parece ser uma questão de sorte. É igualmente mau para as equipas controladas pelo computador, que têm de tentar fazê-lo passar pelo seu guarda-redes (que o jogador pode controlar, mas habitualmente sem se aperceber disso, pelo que se afasta acidentalmente facilitando o golo).

No entanto, como jogo para vários jogadores é interessante e divertido. É suficientemente divertido para justificar algumas tentativas, mas não suficientemente exacto para ser agradável de forma consistente.

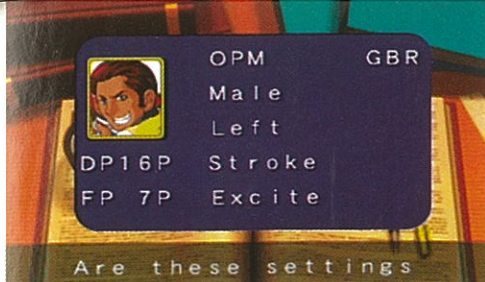
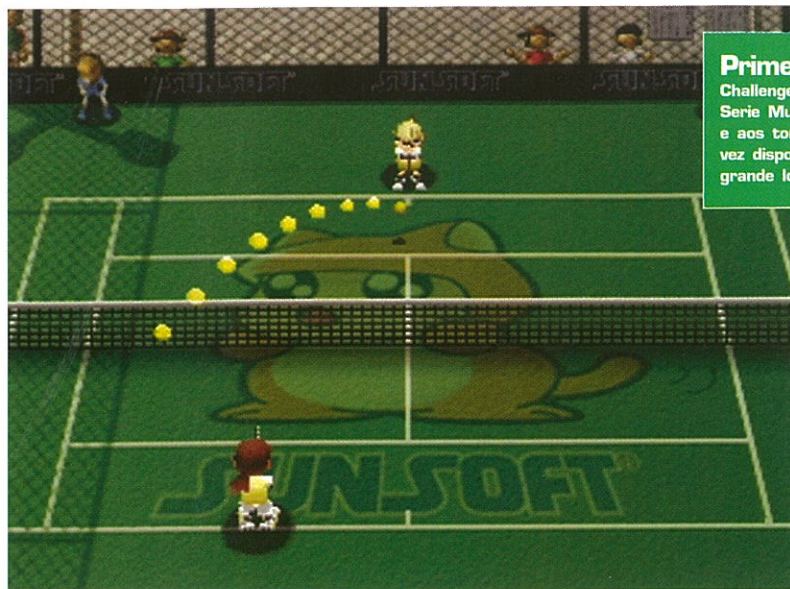
Descobrir e executar os movimentos especiais requer a habitual acção de esmurrar os botões ao acaso até estes funcionarem.

Está feito de forma competente, mas no fim falta-lhe a familiaridade instantânea de algo mais realista. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Rápidos e bonitos, mas alguma da animação é um pouco grosseira	7
JOGABILIDADE:	Simples de apanhar, mas marcar golos é aleatório	6
DURAÇÃO:	Cheio de bónus para aceder, mas torna-se tudo um pouco repetitivo	6

É certamente agradável ver algo um pouco diferente, e a violência, claro, é bastante engraçada. Mas, como qualquer pessoa deste lado do Atlântico lhe diria, não é tão bom como futebol para múltiplos jogadores.

EM 10

Tem uma grande variedade de lançamentos. Mas qualquer que seja a sua escolha, tem mais hipóteses de ganhar se os fizer do fundo do campo.

Primeiro tem de passar os Challenger Rounds para poder aceder à Serie Mundial, ao Campeonato Super 9 e aos torneios Grand Slam, mas uma vez disponíveis, mas estes vão dar uma grande longevidade ao jogo.

UM RIVAL PARA ANNA KOURNIVOVA'S? A SUNSOFT SÓ PODE ESTAR A BRINCAR.

Yeh Yeh Tennis

"O jogador dispõe apenas de um segundo para bater na bola"

EDITORA:	Sunsoft
PRODUÇÃO:	Sunsoft
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um a quatro

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

ANNA KOURNIKOVA'S S/C TENNIS (REVISTA 41 8/10)
Excitante para os novatos, absorvente para os que gostam de desafios e com boa aparência..

Yeh Yeh Tennis surge depois da competição de Wimbledon. Mas se a intenção da Sunsoft era criar um campeão, a produtora falhou redondamente. Adequado ao mercado de jogos arcada (as personagens são tipo banda desenhada e com lançamentos exagerados), Yeh Yeh deve mais do que uma pequena gratidão a Anna Kournikova´s Smash Court Tennis da Namco. As primeiras impressões não enganam – este jogo da Sunsoft não só foi inspirado no título da Namco, como foi ditado por ele. Uma selecção de 20 modelos estereotipados, divididos, metade do sexo masculino e, a outra metade, do sexo feminino, dão-lhe uma sensação mais verdadeira. Há uma variedade de lançamentos, onde estão incluídos os lançamentos normais, os curtos, e um lançamento mais poderoso, enquanto os serviços obrigatórios, feitos do fundo do campo, são sem dúvida meio caminho para a vitória. Isto não quer dizer que as vitórias em Yeh Yeh sejam fáceis. Longe disso.
O nível de dificuldade e as estatísticas dos jogadores são aspectos que não só denunciam a simplicidade de combos com que se vence uma partida, mas ao mesmo tempo oferecem um verdadeiro desafio.
É também verdade que por vezes é um teste de resistência para se progredir pelos vários níveis, de forma a aceder à Série Mundial, ao Campeonato Super 9 e aos torneios Grand Slam. A estrutura dos torneios providencia maior longevidade do que a estrutura óbvia de Anna Kournikova's.
Infelizmente, o sistema de controlo, a detecção de colisões, os ridículos efeitos sonoros quando a bola está a saltitar e o imperdoável aspecto do campo ser muito pequeno, são alguns dos aspectos negativos deste jogo. Pode providenciar um campo de jogo mais equivalente, mas a parte de baixo do campo dá sempre a impressão de ser muito pequena.
O lançamento para o alto fornece uma estranha perspectiva que torna difícil avaliar os seus lançamentos.
Da mesma forma, o serviço – que requer pressionar num botão para mandar a bola para o ar e pressionar noutro para bater nela – não é tão benévolo como em Anna K's.
O jogador dispõe apenas de um segundo (quando a bola está a cair) para lhe bater com sucesso. O resultado é que, na maioria das vezes, falha, acumulando faltas duplas e – quando finalmente consegue acertar – tem menores variações de posicionamento para fazer lançamentos. É um jogo arcada muito difícil, muito envolvente e com gráficos fracos. Em geral, é muito fácil dizer "não não" ao Yeh Yeh. ■

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Jogadores muito pixelizados e um cenário mediano	5
JOGABILIDADE:	Controlos estilo arcada imperdoáveis	5
DURAÇÃO:	Mais difícil e mais longo do que outros simuladores de ténis	7

Um razoável jogo de ténis estilo arcada, com torneios envolventes que exigem demasiado ao jogador para serem divertidos. Nem sequer se aproxima de Anna Kournikova's.

6 EM 10

BAIXO PREÇO

SÃO MUITOS OS JOGOS PLAYSTATION QUE ESTÃO DE VOLTA A PREÇOS MAIS ACESSÍVEIS MAS COM O MESMO VALOR DE JOGABILIDADE.

JOGOS PLATINUM

CLÁSSICOS DE SEMPRE QUE VENDERAM PELO MENOS 500.000 CÓPIAS NA EUROPA

SOUL REAVER: Legacy Of Kain

■ EDITORA: **Eidos**
■ PREÇO: **5.990$00**

Raziel, o demónio exilado, vagueia entre o mundo astral e material numa missão de colher almas perversas. Uma aventura 3D com um fetiche para empalar vilões.
Ágil, sangrento e com muita animação, este título permite-lhe passar horas a ver Raziel a andar entre mundos. Não tem tanta astúcia como Tomb Raider TLR e algumas secções de plataformas são maçadoras, mas é uma fatia de acção e aventura diabólica. ■

PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO: Aventura diabólica não aconselhável a pessoas impressionáveis. **8** EM 10

DRIVER

■ EDITORA: **Infogrames**
■ PREÇO: **5.990$00**

Na pele do polícia à paisana Tanner, o jogador tem de se aventurar em missões perigosas pelas famosas cidades dos EUA.
A acção de Driver de fazer perseguições, fugir e chocar com os outros carros é de perder a cabeça. A verdadeira emoção é, contudo, pegar num carro para dar uma volta por Nova Iorque ou São Francisco, antes de acabar com uma horda de negros e brancos que o estão a perseguir. Lembra Starsky & Hutch. ■

PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO: Uma das melhores corridas que o dinheiro pode comprar. **10** EM 10

RELANÇAMENTOS A BAIXOS PREÇOS

LIMPOU-SE O PÓ AOS VELHOS JOGOS E ESTÃO MAIS BARATINHOS – UMA PECHINCHA

WORMS

■ EDITORA: **Infogrames**
■ PREÇO: **2.990$00**

Longe de serem pacíficos comedores de terra, estes soldados sem espinha dorsal estão mais ocupados em explodir as minhocas rivais.
Worms é um jogo de combate/puzzle onde é essencial ter sentido de humor. Apesar de sua crueza, continua a ser um excelente jogo para múltiplos jogadores combaterem com bazucas, armas e granadas. Acrescente sons esquisitos, explosões tipo desenho animado e cenas de morte e tudo isto faz de Worms o jogo ideal para miúdos de todas as idades. ■

PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO: Aventura diabólica não aconselhável a pessoas impressionáveis. **8** EM 10

V-RALLY

■ EDITORA: **Infogrames**
■ PREÇO: **2.990$00**

Antes os jogos de corridas tinham medo de sair das pistas poeirentas com medo que as suas paisagens caíssem e que o manuseamento não funcionasse.
V-Rally quebrou este feitiço ao tornar possível guiar no meio das cidades, por ravinas abaixo e pelos desertos. As suas 50 pistas espalhadas por oito países foram uma revelação. Avaliando-o agora, o manuseamento é muito rígido e os gráficos murcham perante Colin McRae, mas oferece uma corrida corajosa. ■

PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO: Uma vítima da revolução dos jogos de rally que ele próprio começou. **7** EM 10

Heart Of Darkness

■ EDITORA: **Infogrames**
■ PREÇO: **2.990$00**

Heart of Darkness demorou quatro anos a fazer e desapontou quem esteve à espera. Um jogo de plataformas 2D com pretensões cinematográficas, cuja jogabilidade simplesmente não correspondia ao luxo dos seus gráficos.
A natureza imperdoável de saltar, gatinhar e nadar sugere que pertence a uma era passada. HOD não vinga na geração de Tomb Raider. A verdade é que os jogos de plataformas, 2D ou não, progrediram. É apenas uma relíquia poeirenta. ■

PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO: Frustrante para ser divertido. O último jogo de plataformas. Que descanse em paz. **5** EM 10

True Pinball

■ EDITORA: **Infogrames**
■ PREÇO: **2.990$00**

Antes dos videojogos, as pessoas divertiam-se lançando bolas numa mesa concebida para o efeito. True Pinball foi a primeira tentativa de recriar esta antiga arte para PlayStation.
Com quatro mesas temáticas, True Pinball conseguiu a proeza (maravilhosa para a altura) de as apresentar em 3D. Obtenha múltiplas bolas e o ecrã move-se para poder ver as bolas atiradas para dentro de buracos. É jogável mas não tão bom quanto Pro Pinball: Timeshock. ■

PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO: Não é uma boa ideia nem é um bom jogo. Pelo preço já sabe o que compra. **4** EM 10

10 JOGOS PARA AS 10 MELHORES FRASES

Para ganhares um dos 10 jogos que temos para te oferecer, escreve uma frase publicitária para o jogo VAGRANT STORY. Recorta, cola num postal e envia a tua frase para:

PASSATEMPO
VAGRANT STORY
OFICIAL PLAYSTATION
Rua Laura Alves, Nº. 3
2745-152 QUELUZ

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 30/09/2000.

Frase:

PlayStation Revista oficial Edição portuguesa

COMBATE O MAL COM OS TEUS PODERES MÁGICOS

VAGRANT STORY™

SOZINHO CONTRA TODOS, NUMA CIDADE AMALDIÇOADA PELOS PODERES OCULTOS DO TEU INIMIGO, CONSEGUIRÁS ANIQUILAR OMAL ABSOLUTO?

www.vagrantstory-europe.com

PlayStation™

Saiba como

MAIS UMA VEZ, O CARRO DAS DICAS ESTÁ DE VOLTA. AQUI TEMOS CONSELHOS E CÓDIGOS PARA O REGRESSO DE SYPHON FILTER E WIPEOUT.

COMO... PASSAR OS BURACOS

EVERYBODY'S GOLF 2

Pode parecer giro mas existem buracos que são mais difíceis do que possa imaginar. Aqui estão algumas das tacadas mais difíceis.

National Greens
Tenha cuidado no décimo, com seu caminho dividido e perigos aquáticos. Pode desistir ou dar uma tacada longa para alcançar o Green.

Death Valley
O verdadeiro teste de precisão. Embora os percursos não sejam muito difíceis, os obstáculos de areia que encontra ao longo do caminho vão exigir bastante de si. Escolha personagens que são conhecidas pela sua precisão, como Sam e Freddie, e aponte a direito.

Emerald Forest
Tal como Death Valley, este percurso não lhe dá descanso dos obstáculos de areia: há vários que rodeiam o 13°. O 12° também oferece presas de água que tem de ultrapassar para conseguir chegar ao caminho.

King's Garden
O quinto buraco neste percurso pode ser considerado o mais difícil de todo o jogo. A primeira presa de água é fácil de ultrapassar, mas o fosso que rodeia o pin é particularmente difícil. Tenha cuidado no sexto buraco, pois a única solução é ir pelo caminho à sua direita.

Blue Water
No nono buraco é preciso fazer uma tacada de grande precisão para evitar os dois obstáculos de areia. Se o fizer com confiança suficiente, a água no fim vai engolir alguns longos segundos. ■

DICAS

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT
Clique no botão do menu Teams com ◎, depois mova o cursor sobre os seguintes ícones, pressionando ◎ em cada um deles.
Vitória instantânea
⊗ ⊡ ⊡ ◎ △ ◎
Bomba Instantânea
◎ ⊗ ◎ △ ⊡ △
Parabomb
⊡ ⊗ ◎ ◎ ⊗ △
$1000 instantâneos
⊡ ⊡ ◎ ⊗ △ ◎
Converter todos em civis
⊗ ◎ △ △ ◎ ⊗
Transformar minério ou cristais em ouro
⊡ ◎ ⊡ ⊗ ◎ ◎
Chronoshift instantânea
△ ◎ ◎ ⊡ ⊡ ⊗
Revelar o mapa
⊡ △ ◎ ⊗ △ ⊡

NBA IN THE ZONE 2
Equipa All Stars
Ilumine Start no ecrã do título e segure em L1 + R2 + SELECT + START até que o ecrã comece a esbater. A equipa All Stars pode agora ser seleccionada no modo Exhibition.

Jogadores extra
Magic Johnson: Crie um novo jogador e seleccione o modelo número 25.
Lady Bird: Crie um novo jogador e seleccione o modelo número 29.
Michael Jordan: M.GUARD no Bulls.
Shaquille O'Neal: S.CENTER no Lakers.

COMO... AJUDAR LOGAN A CORRER

SYPHON FILTER 2

Gabe Logan, o rapaz de ombros largos, e o vírus Syphon Filter foram um dos sucessos surpresa do ano passado. O seu nome agora está no pódio dos grandes nomes da PlayStation, como Croft, Snake, Squall e o Nissan azul Skyline de Gran Turismo. Acrescente mais à sua fama, com estes úteis truques.

Selecção de nível
Uma vez iniciada a missão, faça pausa e vá para o mapa. Pressione e segure →, L2, R2, ◎, ⊡, ⊗, ao mesmo tempo. Agora vá para o menu de opções e escolha o menu Cheats.

Modo Special Agent
Faça uma pausa na acção e ponha o cursor sobre as armas no menu de pausa. Pressione e segure SELECT L2, ◎, ⊡, ⊗. Depois vá para o menu de opções e seleccione as dicas para accionar o modo Special Agent. Agora todos os inimigos morrerão com um único tiro. ■

COMO... FICAR EM CIMA DA PRANCHA

STREET SKATER 2

O skate foi uma das invenções que mais divertimentos proporcionou nos últimos tempos. No parque, no jardim ou na estrada, os joelhos e cotovelos esfolados têm-se tornado o emblema de qualquer skater que se preze. Para aqueles que têm algumas dificuldades, aqui ficam alguns truques para introduzir durante o jogo.

Desbloquear todas as personagens
←, ←, ○, ○, L2, □, →, R2

Desbloquear todas as pistas
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □

Estatísticas no máximo/nível de truque
L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←

Desbloquear filmes
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

Desbloquear todas as tábuas
○, ○, □, ○, □, □, ○, R1

Muda de roupas
Quando seleccionar a personagem, pressione e segure em L1, L2, R1 ou R2 ■

DICAS

WIPEOUT 2097

Naves animais
Segure L1 + R2 + START + SELECT enquanto está a fazer loading. Continue a pressionar até aparecer o menu. Os veículos serão uma abelha, um caracol, um porco, um disco voador e um tubarão.

Modo Challenge I
Introduza □ ○ □ △ ○ △ △ ○ □ □ □ △ ✕ □ como password.

Modo Challenge II
Introduza □ ○ □ △ ○ △ ✕ □ ✕ △ △ ✕ ○ ○ como password.

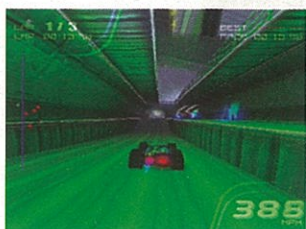
Todas as pistas
Segure L1 + R1 + SELECT, depois pressione □ ○ △ ○ □ no menu Principal. Os veículos da classe Phantom também ficarão disponíveis.

Energia Ilimitada
Pressione START para fazer pausa. Segure L1 + R1 + SELECT, depois pressione △ ✕ □ ○ △ ✕ □ ○

Armas ilimitadas
Pressione START para fazer pausa. Segure L1 + R1 + SELECT, depois pressione ✕ ✕ □ □ ○ ○ △.

COMO... IR ROLANDO

ROLLCAGE STAGE II

Tão divertido como beber adrenalina destilada, Rollcage Stage II é o jogo de corridas que o leva para a pista e para o telhado, em busca de diversão. Faça uma pausa e introduza estes códigos para obter uns extras. Para evitar de ser destruído introduza estes códigos no ecrã de passwords.

Carros ATD Ghost	WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS.
Modo Demolition	IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Velocidade média	LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN
Modo Mirror	I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!
Modo Pursuit	PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS.
Modo Rubble soccer	IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Modo Survivor	HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
As pistas de combate	YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO
Todas as pistas	NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Todos os carros	WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Tudo	I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Masters muito difícil	MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON! ■

Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

TARZAN

Estes códigos dão-lhe a opção de parar o tempo, ter vidas infinitas e ter mais frutas. No ecrã que mostra a opção de começar o jogo, introduza a seguinte combinação de botões no topo do menu: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Após ter introduzido a combinação correcta, vá para o fim da lista de opções e encontrará uma nova opção. Se escolher esta opção, vai encontrar um novo menu de saltar de níveis. Ilumine o nível que deseja jogar e introduza a seguinte combinação de botões: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Depois pressione ⊗ para seleccionar o nível. Quando estiver num jogo, se fizer pausa, vai ver uma nova opção denominada Cheat Menu. Se aceder a esta opção vai poder activar e desactivar os vários truques usando os botões de direcção da esquerda e da direita. Pressione ⊗ para continuar depois de ter feito as suas opções.

BRIAN LARA CRICKET

Entre em partidas clássicas com estes códigos.
Para aceder ao Match 2, Zimbabwe Vs Inglaterra 1996, introduza: O,V,E,R,T,I,M,E
Para jogar Match 3, West Indies Vs India 1983, introduza: S,A,U,S,A,G,E,S
Para tentar Match 4, Austrália Vs West Indies 1960, introduza: D,I,L,L,B,E,R,T
Para aceder a Match 5, Austrália Vs Inglaterra 1987, introduza: B,A,T,K,I,N,G,S
Para fazer um strike out em Match 6, Inglaterra Vs Austrália 1997, introduza: P,A,N,C,A,K,E,S
Para batalhar em Match 7, Inglaterra Vs Austrália 1948, introduza: F,R,I,E,D,E,G,G
Para entrar em Match 8, West Indies Vs Paquistão, introduza: P,L,A,C,E,B,O,1
Para terminar Match 9, Inglaterra Vs Austrália 1981, introduza: C,L,U,E,L,E,S,S
Para estar na posição de apanhar as bolas em Match 10, Paquistão Vs Sri Lanka 1996, introduza: N,O,W,A,Y,E,A,S

MORTAL KOMBAT 4

Os códigos seguintes são para uso no modo Kombat para dois jogadores. Depois de ter escolhido ambos os jogadores, introduza os seguintes códigos no ecrã Battle-loading. Cada jogador tem três caixas no fundo do ecrã. Para seleccionar o número para cada caixa, utilize a seguinte configuração de botões, da esquerda para a direita.
O botão ⊗ selecciona a caixa número um, R1 selecciona a caixa número dois e ◎ selecciona a número três.
Para ganhar com um golpe, ambos os jogadores introduzem: 1, 2, 3
Para o modo Noob Saibot, ambos os jogadores introduzem: 0, 1, 2
Para chuva vermelha, ambos os jogadores introduzem: 0, 2, 0
Para combate explosivo, ambos os jogadores introduzem: 0, 5, 0
Para sacarem de armas infinitas, ambos os jogadores introduzem: 0, 0, 2
Para desactivar os lançamentos, ambos os jogadores introduzem: 1, 0, 0
Para desactivar estragos máximos, ambos os jogadores introduzem: 0, 1, 0
Para não fazer lançamentos e desactivar estragos máximos, ambos os jogadores introduzem: 1, 1, 0
Para truque de arma ao acaso, ambos os jogadores introduzem: 1, 1, 1
Para começar com arma ao acaso, ambos os jogadores introduzem: 2, 2, 2
Para começar com armas prontas, ambos os jogadores introduzem: 4, 4, 4
Para cabeças grandes, ambos os jogadores introduzem: 3, 2, 1

Os códigos seguintes podem ser utilizados em qualquer modo para dois jogadores, para poder seleccionar a etapa que requer. Os códigos são introduzidos logo depois de ter seleccionado qualquer personagem, no ecrã Battle-loading. Para seleccionar o número a colocar em cada caixa, é utilizada a seguinte configuração, da esquerda para a direita. ⊗ selecciona a caixa número um, R1 selecciona a caixa número dois e círculo selecciona a número três.
Para Goros Lair, ambos os jogadores introduzem: 0,1,1
Para The Well, ambos os jogadores introduzem: 0,2,2
Para o Elder God, ambos os jogadores introduzem: 0,3,3
Para a etapa Tomb, ambos os jogadores introduzem:0,4,4
Para a etapa Rain, ambos os jogadores introduzem: 0,5,5
Para a etapa Snake, ambos os jogadores introduzem: 0,6,6
Para o Templo Shaolin, ambos os jogadores introduzem: 1,0,1
Para a Living Forest, ambos os jogadores introduzem: 2,0,2
Para a etapa Prison, ambos os jogadores introduzem: 3,0,3
Para a etapa Ice Pit, ambos os jogadores introduzem: 3,1,3

JEDI POWER BATTLES

Aqui fica a melhor forma de mudar de personagem. Se já jogou Jedi Power Battles usando o guia deste mês, certamente verificou as personagens extra que pode obter. Se prefere o lado negro, termine o jogo como Quin Gon, recomece, ilumine Quin Gon, pressione Select e Darth Maul aparecerá. Será que Amidala tem alguma hipótese na batalha? Termine o jogo como Obi Wan e repita o procedimento anterior para lutar com ela. A sua última personagem é Captain Panaka. Termine o jogo como Plo Koon, repita o procedimento e o capitão é seu.
Se quiser aceder aos quatro níveis bónus, tem de ter pelo menos três personagens no nível dez com 100 pontos de habilidade cada. Termine o jogo com uma quarta personagem e acederá a dois novos jogos. Termine-os com uma quinta personagem e os últimos dois níveis bónus ficam acessíveis. Vença o quarto jogo matando todos os 100 inimigos (é extremamente difícil) e ganhará o Ultimate Sabre para lutar na próxima vez.

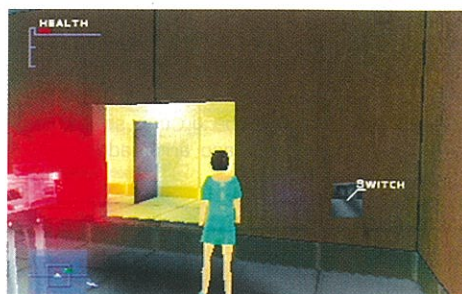
UMA OBRA-PRIMA. EM CERTAS ALTURAS É MUITO DIFÍCIL SEGUIR EM FRENTE. MAS NÃO TENHA MEDO, OFERECEMOS-LHE UM GUIA PARA QUE POSSA DESFRUTAR DO JOGO TODO.

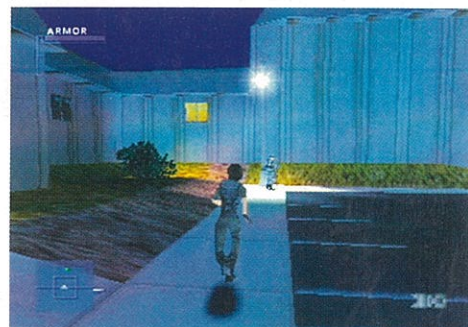
Syphon Filter 2

DICAS GERAIS

1) Ajoelhe-se (carregando em ⊗) quando disparar, para aumentar a precisão dos seus tiros.
2) As esquinas são suas amigas. Ajoelhe-se, faça pontaria manual e use a metralhadora ao mesmo tempo. Deste modo, poderá espreitar para ver o que está do outro lado, sem se arriscar.
3) Se estão demasiados vilões perto de si, limite-se a escapar para um canto escuro, onde os possa apanhar individualmente.
4) Nos níveis mais longos, alguns dos seus inimigos têm a capacidade de se regenerar, por isso, não se incomode a matar todos os vilões, a não ser que estejam no seu caminho, ou que precise da armadura/munição que têm.
5) Rebolando como um louco diminui as suas hipóteses de ser atingido, e é particularmente útil para evitar os tiros à cabeça.
6) Lembre-se de que a faca e o Taser manual têm munições ilimitadas e são silenciosos. A besta também é silenciosa e tem um alcance muito maior, mas tem munições limitadas. Use-a apenas se for impossível usar a faca ou o taser manual. O taser de ar de grande alcance é ruidoso e será detectado se o usar quando estiverem pessoas à sua volta.
7) A espingarda é excelente para dizimar multidões de vilões, mas não é grande coisa em trabalhos de maior alcance.
8) A pistola é uma arma muito útil, especialmente quando equipada com um grande silenciador. As munições também parecem crescer nas árvores, por isso, use-a quanto quiser, em vez de desperdiçar as munições que tem das armas maiores.
9) Mantenha-se atento ao radar para ver onde se encontram as ameaças.
10) Em caso de dúvida, não se ponha a fugir e dispare todas as munições que tem. Esgueire-se e seja cauteloso.

OS DEZ MAIS DIFÍCEIS

A MAIOR PARTE DO JOGO É FÁCIL MAS HÁ ALGUNS PONTOS QUENTES PARA TER CUIDADO. DEZ, NA VERDADE.

NÍVEL 2 INTERIOR DA BASE AÉREA MCKENZIE
Quando tiver de novo o seu equipamento, esgueire-se até junto do guarda que controla a porta e liquide-o com o seu taser. Accione o interruptor, dê uma volta rápida de 180.º e saia, da sala. Vire à esquerda, à saída dos balneários, e no final do corredor seguinte vire à direita. A porta deverá agora estar aberta, por isso, use-a. Não pare enquanto não chegar à próxima área senão ficará preso entre dois portões de segurança. Quando tiver passado, deixe que as portas se fechem atrás de si e esconda-se do lado esquerdo até que possa eliminar o guarda seguinte.

NÍVEL 4 1-70 PONTE DA MONTANHA
O limite de tempo é de dois minutos, por isso mexa-se. Trepe para a direita e pendure-se na ponte. Vá avançando pela saliência até passar o primeiro veículo e pode então voltar a subir em segurança. Esgueire-se até ao carro seguinte, mas fique atento aos dois guardas que o patrulham. Mantenha-se atrás deles até que possa passar para a traseira do veículo e recuperar a sua faca e uma granada. Continue a seguir os dois guardas até chegar à frente do camião. Agora, corra de volta para o Comandante e o seu amigo e atire-lhes com uma granada de gás. Missão cumprida.

NÍVEL 5 EXTERIOR DA BASE AÉREA MCKENZIE
Pendurar-se e deixar-se cair do telhado desperta a atenção de um guarda. Siga pela esquerda, diante do camião e agache-se, mantendo o guarda que investiga debaixo de olho. Assim que este se encontre na parte detrás do camião, esgueire-se até ao local de onde ele veio. Vire à esquerda e suba pelos contentores o mais silenciosamente possível. O companheiro do guarda estará à sua espera do lado direito, para que possa testar o seu taser nele. Agora, vá atrás do primeiro guarda e conte-lhe as novidades.

NÍVEL 10 MORGAN (CONFRONTO)
Corra para o lado direito e continue a correr no sentido dos ponteiros do relógio em torno do perímetro, evitando os tiros de Morgan.

OS DEZ MAIS DIFÍCEIS CONT.

Mantenha-se afastado do barril, num dos extremos, porque, se um tiro perdido o faz explodir, você morre. Assim que Theresa lhe der o sinal, fique onde está e aponte um pouco para a esquerda dos contentores que se encontram mais perto de si. Aponte os fios cruzados um par de pixéis acima da junção das duas cores na parede e espere até que Morgan se aproxime. Continue a disparar enquanto ele vem da direita e Morgan deverá correr directo para a sua linha de fogo.

NÍVEL 12 ESTRADAS DE MOSCOVO
Depois dos dois agentes da polícia russa correrem por si pela direita, vá esconder-se do outro lado da rua, voltado para onde eles surgiram. Lentamente, avance até ao próximo carro até que o vilão no telhado comece a disparar. Regresse rapidamente ao seu esconderijo, e elimine-o daí. Uma vez feito isto, avance com cautela até que outro tipo comece a disparar do telhado. Volte-se e corra um pouco antes de disparar pela segunda vez. Repita este processo para todos os vilões russos que estão em cima de um telhado, de granada em riste, até chegar ao cruzamento onde encontrará Gregorov de novo.

NÍVEL 14 GREGOROV (CONFRONTO)
Esgueire-se até ao pódio central e mantenha-o sempre entre si e Gregorov. Quando este se encontrar debaixo de uma lâmpada, dispare contra a lâmpada oposta e mantenha-se atento aonde ele se dirige. Quando Gregorov estiver debaixo de outra lâmpada, utilize a mesma técnica, sempre a ver por onde ele vai. Repita isto até ter apagado todas as lâmpadas. Gregorov vai tropeçar na escuridão, praticamente cego, e você estará em superioridade com visão nocturna. Persiga-o e incapacite-o com o seu taser, mas tenha cautela uma vez que ele vagueia sem rumo e poderá voltar-se e colidir consigo num sítio qualquer.

NÍVEL 15 ATAQUE À PRISÃO ALJIR
Depois de se afastar sorrateiramente dos dois primeiros guardas, no início do nível, continue a seguir em frente até se deparar com o terceiro guarda. Arrume o terceiro guarda e depois corra o mais depressa possível pela curva do lado esquerdo, a mesma por que passou antes. Siga pelo corredor, ao mesmo tempo que faz pontaria com a sua besta. Agora despache-se. Incapacite o quarto guarda e coloque-se de pé sobre o corpo dele. A esta altura, já o quinto guarda terá ido investigar o terceiro guarda. Faça pontaria (mas não na cabeça) e trate da saúde ao quinto guarda, antes que esta se aperceba do que se está a passar e soe o alarme. Caso arrumado.

NÍVEL 16 FUGA DA PRISÃO ALJIR
Dois prisioneiros psicóticos deitaram as mãos a algum armamento mas você não está autorizado a matá-los. Volte atrás, pelo portão que abriu com chumbo, e vire à direita. Fique atento à fogueira humana, e esconda-se na esquina onde terminam os corpos queimados. Aponte a um guarda que vem pela passagem com uma arma de gás lacrimogéneo e procure não ser atingido por ela. Quando lhe tiver atirado com algum chumbo à cabeça, dirija-se a ele e tire-lhe a arma. Leve-a de volta até aos prisioneiros e atinja o chão entre eles. Apagar-se-ão como uma vela ao vento.

NÍVEL 17 LABORATÓRIO BIOLÓGICO DA AGÊNCIA
Para passar pelo guarda que tem as costas voltadas (logo depois da sala de descontaminação), volte atrás pela sala de descontaminação e vire à direita. Certifique-se de que caminha, porque, se correr, irá alertar o guarda ao fundo do corredor. No canto está uma maca com uma faca. Apanhe a faca, mate silenciosamente o guarda no fundo do corredor se sentir necessidade disso, e depois dirija-se ao outro guarda e mate-o também. Agora pode ir buscar o seu equipamento, que se encontra no fundo do corredor à direita.

NÍVEL 19 BAIRROS DE LATA DE NOVA IORQUE
Depois de ouvir a polícia a pedir reforços, no final do nível, corra para ela, à esquerda, para descobrir o que ela quer. Quando o controlador responder, dispare alguns tiros na direcção dos dois atiradores. Eles não têm munições, por isso use apenas a pontaria automática para poupar tempo. Com um pouco de sorte, os atiradores abrigar-se-ão fora da sua linha de fogo e deixarão a polícia correr para ir verificar o estado do colega. Depois da sequência de vídeo, faça tudo menos voltar para junto dela. Se o fizer, a polícia rebentará consigo, e não há necessidade disso.

CHAVE DOS MAPAS

- Início (níveis 17, 19, 20)
- Início (nível 18)
- Câmara de segurança (a seta indica a direcção em que está apontada)
- Ventiladores
- Arma/Munição
- Coletes

- Interruptor

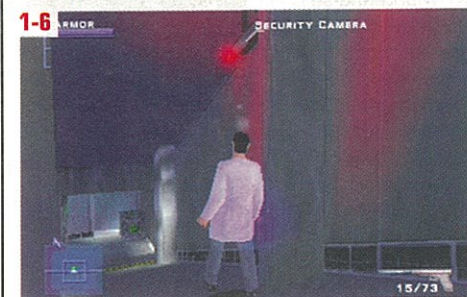
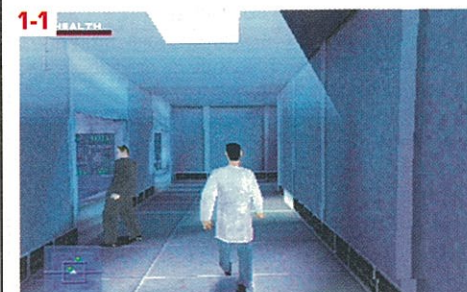
(Cima)

Escadas/rampa

(Baixo)

- Vilão (a seta indica direcção do movimento)
- Alvo
- Atirador
- Vilão que aparece depois de ter passado este ponto e voltar-se
- Camião do vilão
- Carro
- Presente

NÍVEL 17 LABORATÓRIO BIOLÓGICO DA AGÊNCIA
Saia da sala e volte à direita. Siga pelo corredor, pela direita. Siga o técnico do laboratório **[1.1]**, mas volte à direita no cruzamento em T. Evite olhar para os guardas. Volte na primeira à direita e no cruzamento em T passe pela porta, na parede oposta **[1.2]**. Mexa na Rede de Segurança. Siga pela outra saída da sala e vire à esquerda. Apanhe a faca na esquina, volte e apanhe a primeira à esquerda.

1-1
1-6

MAPAS DOS NÍVEIS 17 & 18 DA AGÊNCIA & FUGA DO LABORATÓRIO BIOLÓGICO

LOGAN ESTÁ FECHADO NO LABORATÓRIO BIOLÓGICO SECRETO. É TEMPO DE CHACINAR UNS CIENTISTAS E DAR O FORA DALI.

N

[2.1] [1.5] [2.2] [2.3] [2.4]

INÍCIO: 17

INÍCIO:18

Silenciador HK5

Fim do nível 17

[1.9] Elsa

Gershon

Instalar modem

[1.1] [1.6] [1.4] [1.8]

Faca

Rede de Segurança

Ramirez

[1.7]

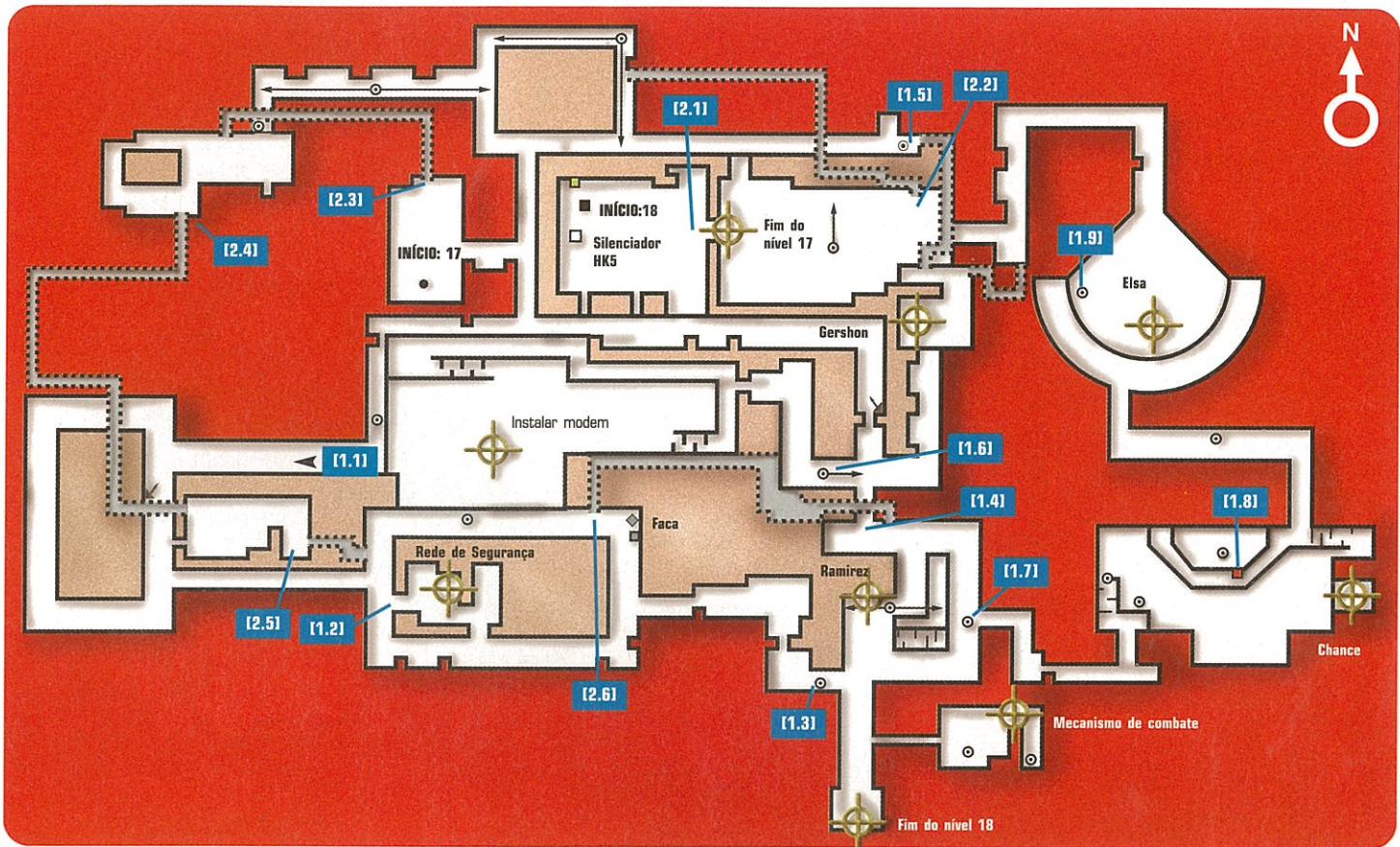
Chance

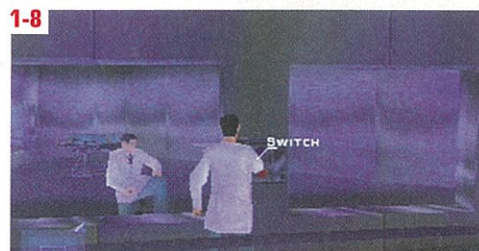
[2.5] [1.2] [2.6] [1.3]

Mecanismo de combate

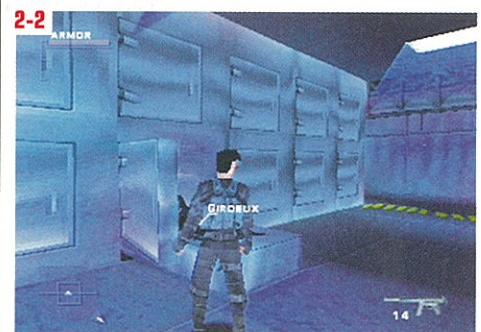
Fim do nível 18

NÍVEL 17 CONT.

1-6

Elimine o próximo guarda **[1.3]** Volte à direita, entre na sala final, mate os tipos e apanhe o equipamento. Saia, continue pelo corredor, mate os dois guardas (primeiro o de baixo) e fale com Ramirez. Saia pela porta aberta **[1.4]**. Vá em frente, desarme a câmara de segurança e siga pelo corredor. Volte nas duas ruas à direita. Abra a porta e elimine o guarda diante de si **[1.5]**. Evite a câmara de segurança à esquerda, e entre no ventilador ao fundo. Fale com

1-8

Gershon. Corra pela esquina da direita e mate o técnico do laboratório, em silêncio **[1.6]**. Siga Gershon e instale o modem. Mate os guardas e fuja pela entrada. Regresse a Ramirez e entre pela porta recém-aberta **[1.7]**. Mate os dois guardas, corra pela rampa no canto oposto e puxe o interruptor **[1.8]**. Fale com Chance. Saia pela porta de trás. Observe Elsa. Mate o técnico do laboratório **[1.9]**. Siga a rota que contorna, mate o técnico de laboratório e corra para a

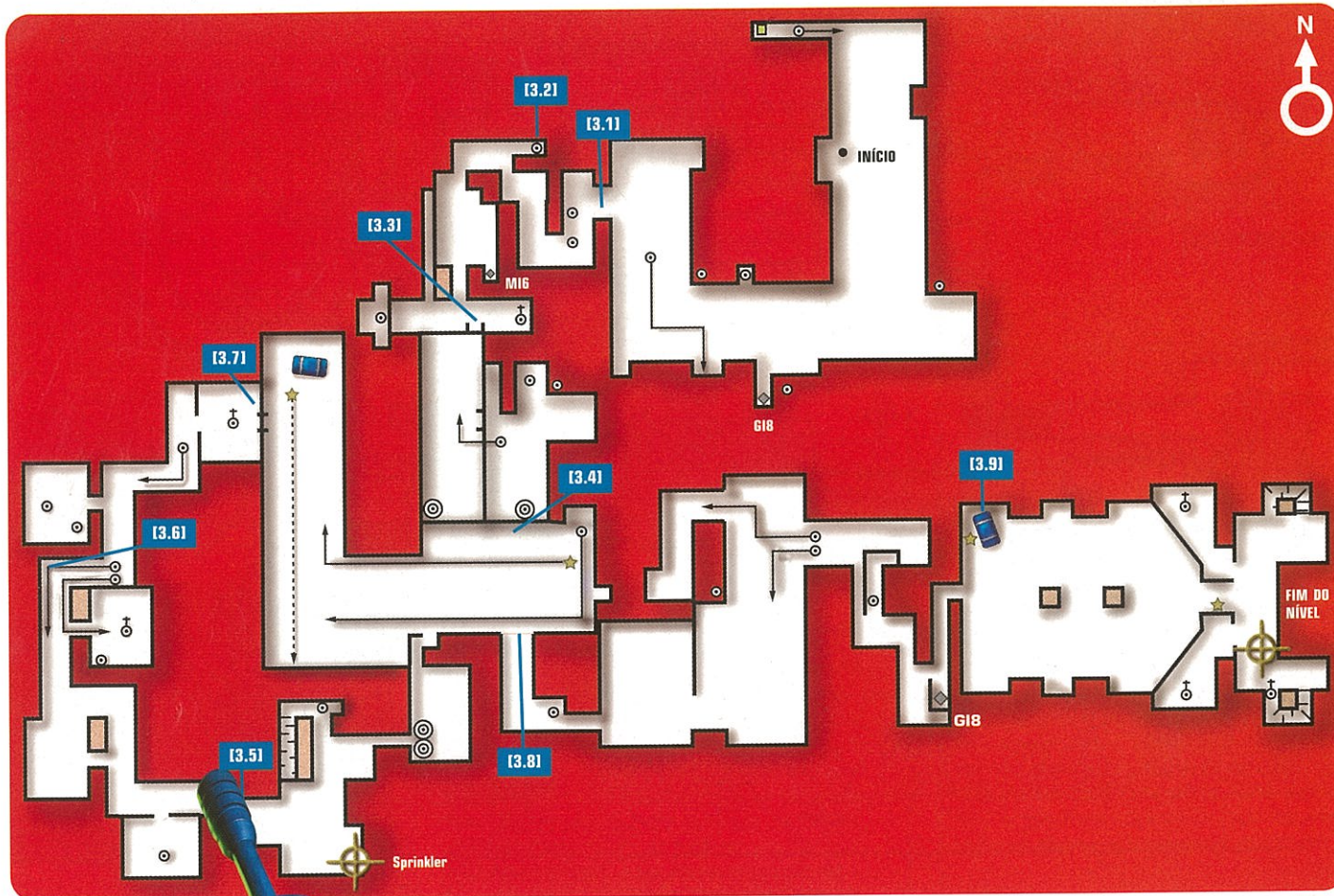
NÍVEL 18 FUGA DO LABORATÓRIO BIOLÓGICO

2-2

Volte-se e apanhe a HK5. Espere que o homem rebente com ele próprio **[2.1]**. Na sala ao lado, entre no ventilador à esquerda **[2.2]**. Quando sair, corra para a direita. Siga pela segunda à direita e depois volte novamente à direita, para o início do nível anterior. Suba para a secretária e entre no

MAPA NÍVEL 19 BAIRROS DE NOVA IORQUE

É COMO UMA SELVA. BLOCOS DE APARTAMENTOS, PASSADORES DE CRACK E UM BANDO DE TIPOS COM GRANDES ARMAS A TENTAREM REBENTAR CONSIGO.

N

[3.2]
[3.1]
INÍCIO
[3.3]
MI6
[3.7]
GI8
[3.4]
[3.9]
[3.6]
FIM DO NÍVEL
GI8
[3.5]
[3.8]
Sprinkler

NÍVEL 18 CONT...

ventilador oposto **[2.3]**. Na câmara frigorífica, entre no ventilador seguinte **[2.4]**. Siga-o à volta e entre na próxima sala, passando depois para o ventilador que se segue **[2.5]**. Quando sair, corra e rebole para a direita, até chegar ao ventilador seguinte na parede do lado direito (logo depois da maca) **[2.6]**. Na sala onde Ramirez esteve preso, corra direito ao outro extremo, passando pelo local onde conseguiu o seu equipamento, até ao final do nível.

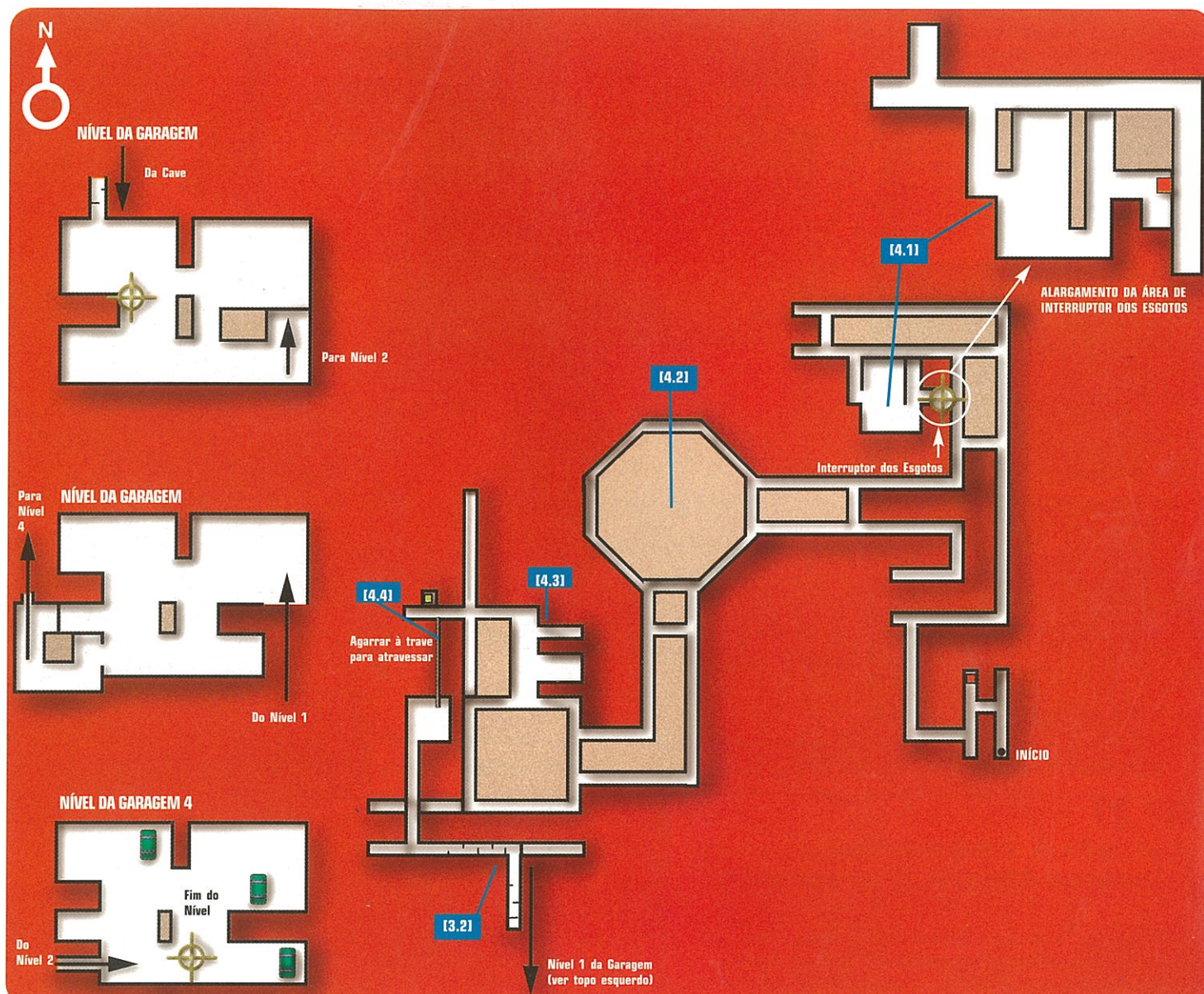
NÍVEL 19 BAIRROS DE NOVA IORQUE

3-4

Corra para a direita. Mate os vilões, e entre na loja à esquerda **[3.1]**. Dirija-se ao balcão e passe para as traseiras. Mate o tipo que está logo depois da esquina **[3.2]**, depois suba para a caixa que está no exterior e passe para o telhado **[3.3]**. Suba pela esquerda, mate mais vilões e deixe-se

MAPA NÍVEL 20 ESGOTOS DE NOVA IORQUE

É FRIO, É HÚMIDO E TEM UM CHEIRO MEIO ESTRANHO. BEM-VINDO AOS DETRITOS DE NOVA IORQUE. ALGUÉM TEM UMA MOLA DE ROUPA QUE EMPRESTE?

N
NÍVEL DA GARAGEM
Da Cave
Para Nível 2
NÍVEL DA GARAGEM
Para Nível 4
Do Nível 1
NÍVEL DA GARAGEM 4
Fim do Nível
Do Nível 2
[4.1]
ALARGAMENTO DA ÁREA DE INTERRUPTOR DOS ESGOTOS
[4.2]
Interruptor dos Esgotos
[4.4]
[4.3]
Agarrar à trave para atravessar
INÍCIO
[3.2]
Nível 1 da Garagem (ver topo esquerdo)

NÍVEL 18 CONT.
cair para a rua **[3.4]**. Desça os degraus do outro lado da rua, caia pelo soalho e ligue o aspersor. Entre no edifício em ruínas **[3.5]**. Vá avançado por ele, matando mais atiradores até encontrar o polícia **[3.6]**. Quando este for morto, corra, passando ao lado do seu corpo. Mate os restantes atiradores. Saia pela janela **[3.7]**, regresse à rua. Corra pela esquerda, mate os atiradores que estão no telhado, e desça pela outra abertura à direita **[3.8]**. Siga pela direita junto à carrinha, e ajude o polícia **[3.9]** (veja as dez partes mais difíceis do jogo). Suba os degraus e elimine os restantes atiradores.

3-6

3-9

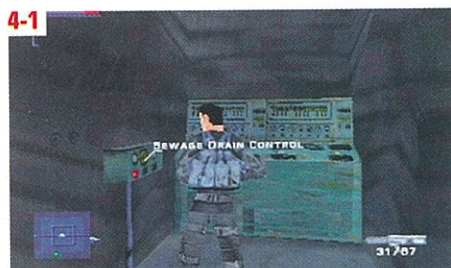
NÍVEL 20 ESGOTOS DE NOVA IORQUE

Desde o início, siga a parede do lado direito, ao longo de todo o caminho até entrar numa sala **[4.1]**. Limpe-a de inimigos e accione o interruptor dos efluentes. Saia da sala e volte à direita. Siga sempre junto à parede do lado direito, até chegar ao tanque redondo de efluentes **[4.2]**. Deixe-se cair com cuidado para a saliência e suba pela esquerda. Ponha-se do lado direito e contorne-o de novo. Elimine os vilões junto ao painel de controlo **[4.3]** que se encontra na sala, e dirija-se ao bar. Volte-se para a parede e pendure-se do bar **[4.4]**. Desloque-se para a esquerda, matando o maior número de pessoas. Siga Theresa para a garagem **[4.5]**. Limpe todos os níveis e as escadas, até chegar ao quarto nível. Destrua todas as carrinhas, e dirija-se à grande rampa.

4-1

4-2

4-4

4-5

NÍVEL 21 FINAL

O FIM ESTÁ PRÓXIMO. DESCUBRA CHANCE E MATE-O.

Não perca tempo. Ponha-se imediatamente a correr para fora da porta à direita e dirija-se ao helicóptero. Mesmo a meio, debaixo das pás do rotor principal, pode equipar-se com todos os tipos de armas. Do outro lado do helicóptero está um colete à prova de balas, caso necessite dele. Não atinja Chance ainda. Arme-se com a espingarda automática, mas não dispare. Este animal tem muito pouca munição e provavelmente vai precisar de toda. Dirija-se à traseira e continue a rolar para trás e para a frente debaixo dele, até conseguir atrair Chance e colocá-lo entre si e as pás traseiras do helicóptero. Logo que se tenha alinhado, de forma a estar voltado para as pás traseiras e Chance se encontrar directamente na sua linha de mira, dispare aquela espingarda contra ele. O impacto dos tiros lança Chance para trás e este não pode ripostar quando está em desequilíbrio. Continue a atirá-lo para as pás em rotação até que ele vá mesmo contra elas.

Uma fatia bem aviada, senhor? **Está tudo nas pás do rotor do helicóptero (ou deveria estar, de qualquer maneira).**

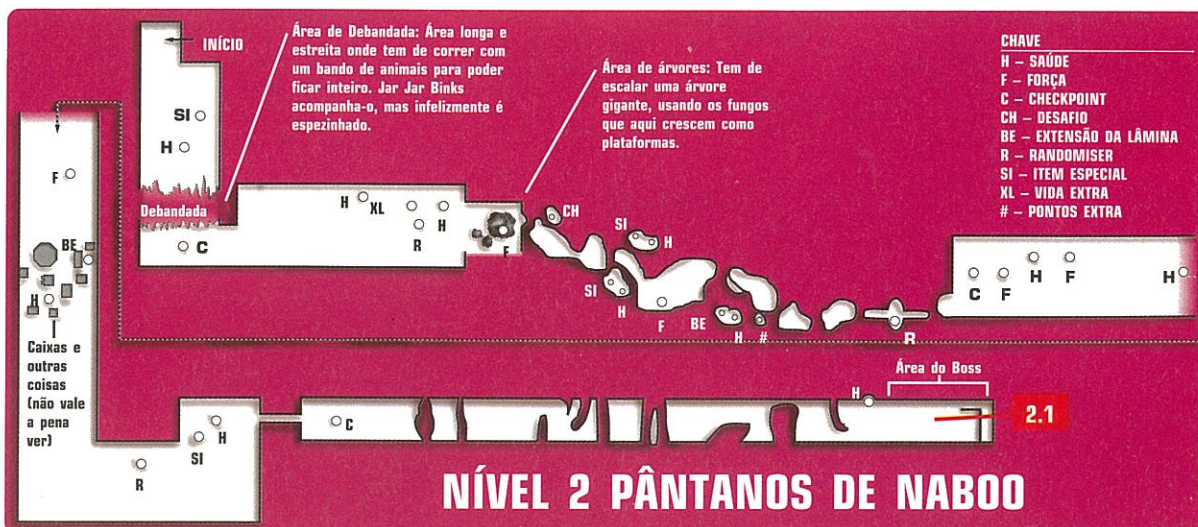
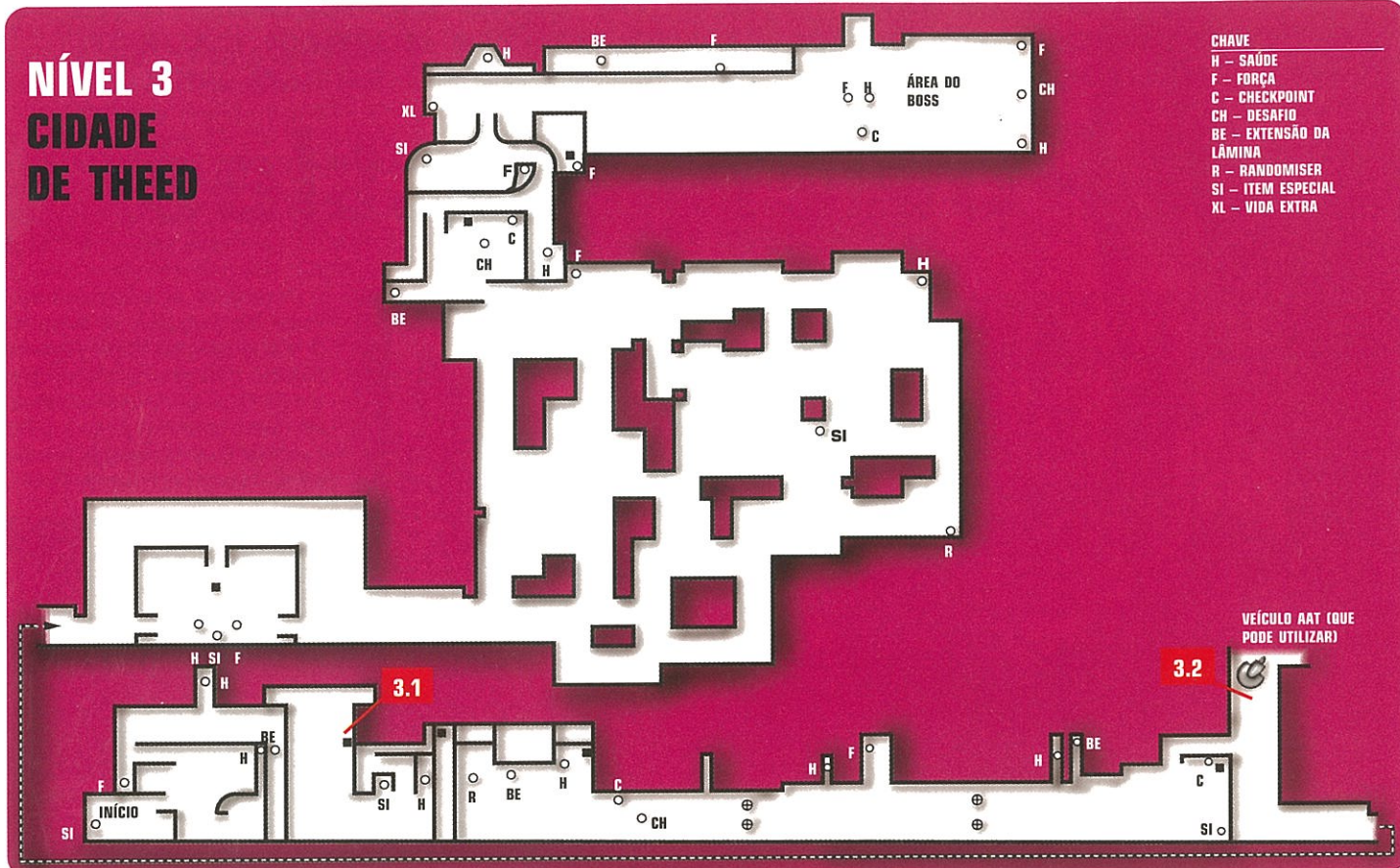
SEGURAR UM SABRE DE LUZ E FAZER OS SONS CARACTERISTICOS PODE SER SATISFATÓRIO PARA SI, MAS PARA OS QUE QUEREM CAUSAR ALGUNS ESTRAGOS, AQUI ESTÁ COMO FAZÊ-LO AO ESTILO JEDI.

Jedi Power Battles

A missão começa na Nave da Trade Federation, algures no espaço. O alvo é simples. Coleccione o máximo de power-ups que conseguir e lute com os muitos soldados andróides que lhe surgem pelo caminho para conseguir avançar na sua busca por Darth Maul.

1-1
1-2
Atirado para os pântanos, encontra o Jar Jar Binks e, quer goste ou não, ele tem de ficar vivo. Por isso, resista à tentação e vá lutando pelos fundos escuros de Naboo, descarregando toda a sua raiva em batalha com os andróides.

1-2

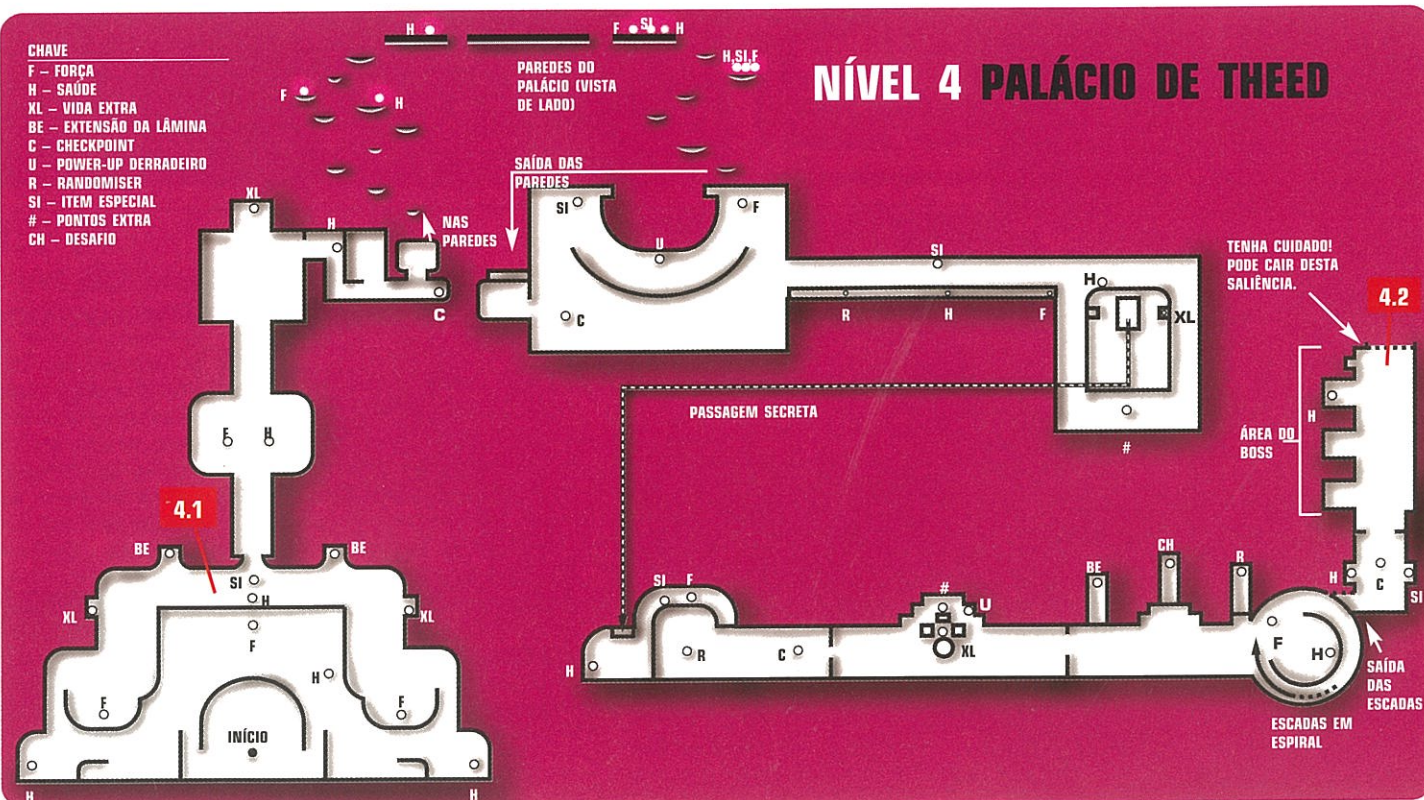
NÍVEL 3 CIDADE DE THEED

CHAVE
H – SAÚDE
F – FORÇA
C – CHECKPOINT
CH – DESAFIO
BE – EXTENSÃO DA LÂMINA
R – RANDOMISER
SI – ITEM ESPECIAL
XL – VIDA EXTRA

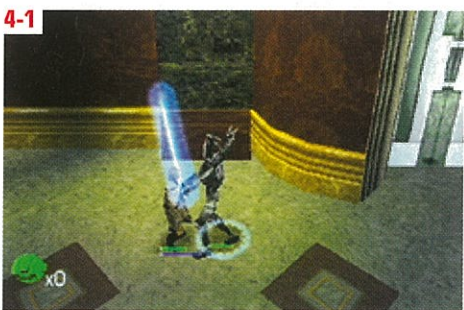
ÁREA DO BOSS

VEÍCULO AAT (QUE PODE UTILIZAR)

3.1

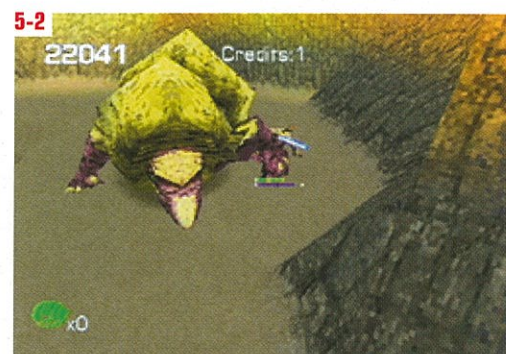
3.2

INÍCIO

A confusão da cidade é a sua próxima paragem, enquanto faz o seu caminho pelas ruas de Theed. Altos edifícios e luxuosos jardins fornecem o pano de fundo enquanto passeia pela cidade, lutando contra os andróides e salvando damas inocentes pelo caminho.

3-1
3-2
A casa da rainha está infestada de soldados andróides e tem de fazer o seu caminho pelo palácio e procurar onde é que Sua Majestade está escondida. Saltar as paredes pode ser frustrante, mas matar os andróides vai ser compensador.

4-1
4-2
NÍVEL 5 TATOOINE

Se for para a direita desde o princípio do primeiro nível, depois de Tusken Raiders, irá encontrar alguma Saúde junto ao topo da parede. Mais em frente, depois de encontrar alguns Jawas, no topo do ecrã, encontra uma pequena passagem, ao fundo do qual encontra um item especial e um pick-up de Força. À direita da passagem também vai encontrar mais Saúde. Junto à Saúde está uma tenda que, no topo, tem um item especial. Mais em frente, vai encontrar outra passagem no muro, que lhe vai dar um Randomiser. Depois de Anakin o deixar **[5-1]**, vai encontrar uma Extensão de Lâmina e Saúde numa longa saliência no topo, além de dois guardas Tusken. A pequena falésia não lhe apresenta grande perigo pois, se fizer o seu caminho para baixo, devagar e com cuidado, vai encontrar uma cabana à direita, com alguma Saúde e Força. No telhado está uma Extensão de Lâmina. De volta ao topo da falésia, encontra um objecto em forma de foguete, e à direita está outro. À volta estão dois Itens Especiais. Depois de uma pequena subida, vai encontrar Saúde perto do topo do ecrã. Depois da escada está um Desafio e mesmo antes do caminho acabar está um Checkpoint. No fim do caminho está uma Força. No primeiro planalto, guardado por dois Tusken Raiders, está um item especial e no segundo planalto encontra mais Saúde. O terceiro planalto traz uma Randomiser, enquanto que o quarto não tem nada. No quinto e último planalto que está guardado por dois Tusken Raiders, tem mais Saúde.

De novo em chão firme, ganha mais um Checkpoint. No topo do ecrã, depois de quatro Raiders, está uma Extensão de Lâmina. Depois da queda, escondido atrás de um pilar à direita, está mais Saúde. Descendo duas escadas e caminhando para a esquerda encontra uma Randomiser, mesmo na ponta. Indo de novo para a direita causa a queda de um pedregulho e, a meio do caminho para cima no lado esquerdo, encontra alguma Saúde. No lado oposto está uma vida extra. Está outra Randomiser na saliência de onde caiu o pedregulho. Siga a saliência em volta para a esquerda para o topo do Sarlaac Pit e vai encontrar Saúde e, numa saliência ainda mais precária, um item especial.
Depois de ter ido para o outro lado do buraco, vá para baixo e aqui estão alguns Pontos Extras. Continue para a direita, logo depois está um Checkpoint. Do outro lado do monte está um Pick-up de Força e, no topo do ecrã, está alguma Saúde. Depois de três mudas de direcção na face vertical da falésia, vá para a esquerda e apanhe Força e Saúde, depois continue para a direita. No topo está um Checkpoint e um Boss. À esquerda da área do Boss está alguma Saúde **[5-2]**, e do outro lado está um item especial.
Quando o tiver apanhado e depois de ter passado por cima do grande muro, vire à esquerda no fundo da rampa para apanhar uma Randomiser.
Vá para a esquerda no entroncamento para apanhar Saúde, Força e Hiper Condução, depois vá para a direita onde encontra Darth Maul **[5-3, 5-4]**. Encontra Saúde atrás de um grande pilar no topo do ecrã.

5-1
5-2
5-3
5-4

NÍVEL 6 CORUSCANT

Quando entra na primeira sala, o primeiro item especial está no topo do ecrã. Depois de um passeio de carro **[6-1, 6-2]** vai ver uma junção. Siga o caminho em volta para alguma Saúde e um Pick-up de Força e depois volte e salte por cima do muro à direita. Rodeando a frente do edifício está uma Extensão de Lâmina e do topo pode chegar ao caminho seguinte. Passe por cima, para o próximo telhado e encontrará uma Randomiser. De volta ao topo do caminho, guardado por três mercenários, está outra Força, e um pouco mais em baixo alguma Saúde. Seguindo o caminho para a próxima sala ficará com mais Saúde que está à esquerda e do outro lado está um Checkpoint. Salte para fora do muro à esquerda para apanhar um Pick-up de Força. Uma vez no topo das escadas, após a segunda corrida de carro, vá para a direita para ter alguma Saúde e suba as escadas para a esquerda para obter um Item Especial. Salte do caminho para a esquerda, aterre no telhado e vai encontrar alguns pontos extra. Quando estiver de volta ao caminho, suba as escadas mais longas e para o topo do ecrã para uma Randomiser. Passe a ponte e encontrará um desafio no topo do ecrã. Na parte debaixo das primeiras escadas na parede à esquerda está uma vida extra, e em baixo das outras escadas está um Item Especial. Após o terceiro salto no telhado, irá encontrar Saúde na saliência à esquerda. Se saltar para o telhado em vez de saltar para a primeira ventoinha, vai ser premiado com uma Força e desta forma dispensa os dois saltos ajudados por ventoinhas. À esquerda depois do terceiro salto de ventoinha está mais Saúde. Se conseguir aterrar no telhado **[6-3]**, pode apanhar um Ultimate Power-up derradeiroque está na saliência inferior. No próximo edifício está um desafio, enquanto que no ultimo salto fica com

NÍVEL 7 AS RUÍNAS

NOTAS
A1 e A2 são a mesma plataforma (A1 é vista de cima, A2 é vista de lado, pois está relacionada com outras paredes do nível). Da mesma forma, B1 e B2 são também a mesma plataforma.

CHAVE
C – CHECKPOINT
H – SAÚDE
F – FORÇA
CH – DESAFIO
BE – EXTENSÃO DE LÂMINA
XL – VIDA EXTRA
SI – ITEM ESPECIAL
R – RANDOMISER
- PONTOS EXTRA

Estas plataformas estão atrás da maior (Ex.: Salta para o ecrã desde o maior, para aterrar no pequeno)

A1 (ver notas)
Paredes (vistas de lado)
B1 (ver notas)
B2 (ver notas)
INÍCIO
Ratoeira de homens
Área de Boss
7.1
7.2
7.3

De volta aos pântanos, as árvores continuam a liderar, mas em segundo lugar estão os andróids de combate da Federação que se infiltram em massa bem no meio da vegetação rasteira. Vai ter de entrar em batalha com alguns andróids, ao viajar pelo mato, perto das ruínas. Perto do templo, guardas Gungan assumem o lugar das figuras robóticas, mas, mesmo não sendo de metal, são igualmente difíceis de vencer.

um Checkpoint. Salte do carro andróids [6-4] para a direita, para a próxima Saúde, depois salte sobre os edifícios para uma saliência onde está um mercenário. Mesmo depois dele está um Item Especial. No topo à esquerda está mais Saúde, enquanto que no topo da próxima saliência está um Pick-up de Força. Se saltar suficientemente longe no primeira telhado inclinado, vai encontrar uma Extensão de Lâmina no outro lado do segundo telhado inclinado. Depois de passar a encruzilhada, vai encontrar Saúde na esquina, na próxima vez que virar. Existe um desafio situado no espaço entre os próximos dois edifícios. No topo destes edifícios está um Checkpoint. Vá para a esquerda depois de evitar o próximo conjunto de ventoinhas, e encontrará mais Saúde que vem mesmo a calhar, enquanto que perto da próxima ventoinha à direita está uma Força. Use o carro como ajuda para poder saltar para as escadas à direita, para obter mais Saúde e, depois do próximo salto de carro, encontrará uma vida extra. Depois de cair pelo telhado, vá para a direita para o próximo edifício para obter mais Saúde. Suba as escadas do próximo edifício para aceder a uma Extensão de Lâmina que está no fundo do ecrã, enquanto que no edifício seguinte encontra outro Desafio, no canto superior esquerdo. Saia do táxi para obter uma Força e entre no próximo táxi para ganhar um Item Especial e um Checkpoint. Depois da corrida de carro, suba até ao cruzamento, para encontrar um Power-up derradeiro. Volte ao cruzamento e vá para baixo. Quando o caminho fica mais largo, à esquerda encontra uma Extensão de Lâmina, e em baixo à direita está mais Saúde. Depois do terceiro salto, vá para o fundo do ecrã para obter mais Saúde, e antes de fazer o próximo salto, siga o caminho até ao fim para obter uma Randomiser. Mesmo antes de pisar chão firme, apanhe o Checkpoint. Na área de Boss, encontrará alguma Saúde no topo das escadas à direita e à esquerda um Pick-up de Força.

6-4

NÍVEL 8
ESTRADAS DE THEED

Pode parecer lento, mas tem de ter reacções rápidas para poder ultrapassar este nível. Os papéis agora estão invertidos, com um cenário nada amigo e andróides ainda menos simpáticos. O grande problema neste nível são os portões enormes contra os quais tem de disparar para poder passar, e os pilares de betão nos esgotos ao fundo [8-1]. Certifique-se que fica só de um lado, ao aproximar-se, senão vai ser esmagado contra a parede do meio e vai ter de fazer tudo de novo. Não há Checkpoints, nem Power-ups, nem objectivos a alcançar. Mantenha um dedo no botão de fogo e um olho sempre na estrada.

8-1

Quando os penhascos do palácio começarem a aparecer, a acção começa a ter um sabor mais vertical. O jogo agora consiste em salvar pilotos reféns e, embora possa ficar tonto de tanto saltar de plataforma em plataforma, ficará ainda pior se sofrer de vertigens...

9-1

9-2

9-3

NÍVEL 10 BATALHA FINAL

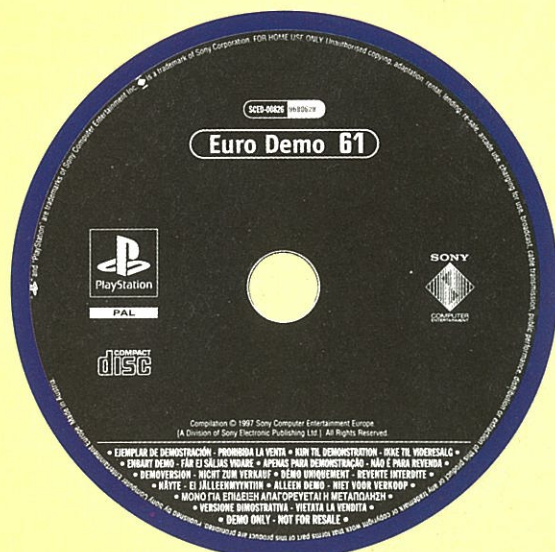
10-1

10-2

10-3

A batalha final com Maul requer nervos de aço e fatos resistentes ao calor. Depois de ter viajado pelo universo vai encontrá-lo, e ele está determinado a usar o seu sabre de luz para passar a sua roupa a ferro (consigo lá dentro). Boa sorte...

DOWNLOAD

LIGAR, SINTONIZAR, INSERIR DISCO, PRESTAR ATENÇÃO... NÃO TEM NADA QUE SABER.

Catrapaz, bang, tchlang... Não é o único piloto decidido a destruir.

Este mês, as aventuras do CD 61 fizeram-nos contorcer de riso. Rebentar bombas, destruir carros, saltitar como coelhos, revoltear como ninjas... o que poderia ser mais divertido? Talvez tudo isto, mais umas corridas arcada a alta velocidade; alguns truques de Colony Wars, Fear Effect e Gran Turismo. Não há dúvida: estragamo-lo com mimos!

PARA UTILIZAR DISCO 61

Carregue o CD e percorra as opções de jogo usando Esquerda e Direita. Pressione ⊗ para seleccionar a demo que pretende jogar. No final de algumas demos, precisará de fazer Reset à sua consola.

Destruction Derby Raw

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Jogo de corridas**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Este fabuloso exemplo de corridas de destruição de carros está de volta em forma jogável no disco deste mês. Participe numa de duas formas de destruição – o louco Wreckin' Racing ou Destruction Derby. No primeiro, pode conduzir um Raven ou um carro de polícia em três circuitos. O objectivo é chegar ao fim em primeiro lugar e inteiro, somando pontos por arrasar com outros pilotos pelo caminho. O Destruction Derby é uma guerra total na Docklands Arena. Pode escolher uma batalha de dois ou quatro jogadores em Raw Van ou em Cheetah. Modifique a cor do seu carro usando ◎ no ecrã de selecção de veículo.

■ Comandos

⊗ Acelerar
◎ Inverter sentido de marcha
◻ Travar
L1 Mudar de perspectiva
L2 Incendiar
R1 Olhar para trás
R2 Travão de mão

■ Características adicionais

Destruction Derby Raw tem um impressionante conjunto de 31 circuitos, incluindo três arenas circulares fechadas, e todos podem ser percorridos num de 24 robustos veículos.

■ Mais informação

Destruction Derby Raw foi alvo de uma revisão geral na secção de testes da edição 60.

CONTEÚDO DO CD

Poderá não haver Klingons a bombordo, mas fique atento aos Romulanos a estibordo – eles não tardam a chegar ao outro lado.

Este explosivo título da Studio 3 rebenta com tudo o que lhe aparece à frente.

Star Trek: Invasion!

■ EDITORA:	**Activision**
■ GÉNERO:	**Combate espacial**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Depois do que parece ser uma eternidade, Star Trek chegou finalmente à PlayStation. Invasion! é um shoot 'em up na terceira pessoa que coloca o jogador no meio de uma barragem de laser. A nossa demo coloca-o no centro da acção. Um grupo de combate Romulano lançou uma série de ataques gratuitos a uma nave da Federação no sistema Xeria. Agora é só dar pancadaria.

■ Comandos

⊗ Arma primária/segurar para mudar de arma
◎ Modo Weapon
△ Bloqueio de movimento
▢ Arma secundária/segurar para mudar de armal
SELECT Mudar de perspectiva
↑ Direcção para baixo
L1 Rolar para a esquerda/metralhar para a esquerda
R1 Rolar para a direita/metralhar para a direita
L2 Diminuir velocidade/travar movimento/inversão de sentido rápido
R2 L2 Reforços
L1 R1 Acção evasiva
L1 R1 L2 R2 Vista de trás
R2 Aumentar velocidade/velocidade Warp

■ Características adicionais

O jogo completo apresenta mais de 20 missões, oito naves e 30 armas.

■ Mais informação

Consulte o Destaque publicado na edição 60.

Silent Bomber

■ EDITORA:	**Studio 3**
■ GÉNERO:	**Acção**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Este prepara-se para ser um dos títulos mais explosivos do ano. Silent Bomber constitui uma versão singular, e algo retro, da delicada arte de rebentar coisas. A nossa demo inclui o excelente modo Tutorial, que o conduz passo-a-passo pela destruição de objectos estáticos e em movimento. Começará com um número básico de bombas vulgares, mas poderá arranjar equipamento mais mortífero à medida que vai avançando. Passe pelas sessões de treino e alcançará os estádios iniciais do jogo completo, onde a jogabilidade se torna cada vez mais louca. Nessa altura, chegará ao primeiro dos muitos bosses do jogo completo, o qual irá realmente testar a sua habilidade com TNT.

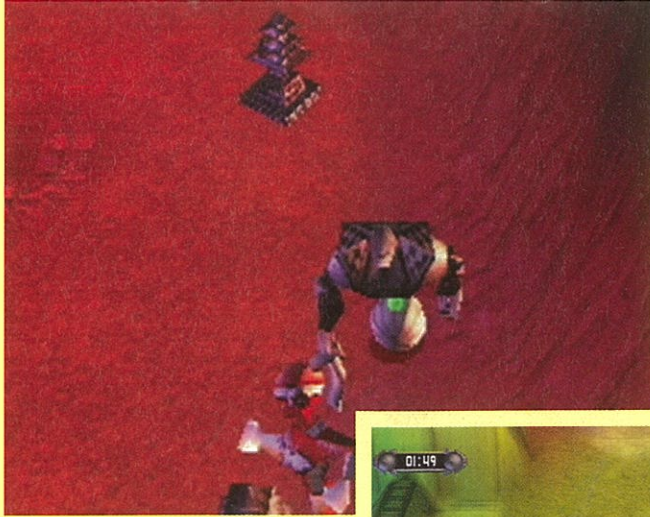
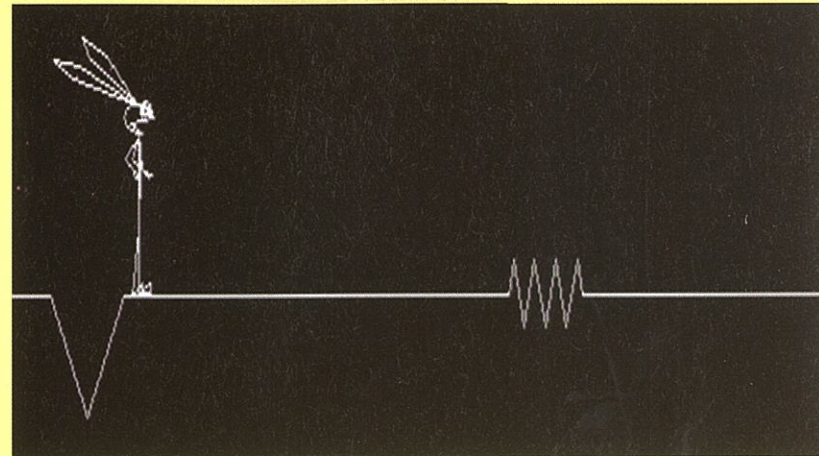
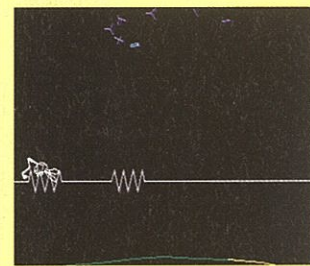
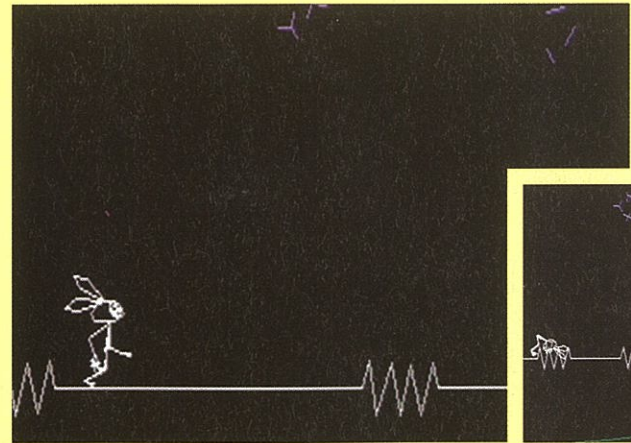
■ Comandos

↑↓←→ Deslocar personagem/apontar bomba
⊗ Saltar
⊗⊗ Salto longo
△ Detonar bomba
▢ Colocar bomba
▢▢ Colocar bomba dupla
Segurar ▢ Bloquear alvo
◎ Usar munição extra

■ Características adicionais

O jogo completo também inclui um duelo de bombas mano-a-mano perfeitamente destrutivo.

■ Mais informação

Consulte o Preview publicado na edição 57.

O mundo bizarro de MoHo está repleto de obstáculos. Ultrapasse-os e será o vencedor.

O delicado coelhinho move-se com o ritmo, só temos de nos certificar que está sincronizado.

MoHo

■ EDITORA:	**Take 2**
■ GÉNERO:	**Acção/Arcada**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Este invulgar título coloca o jogador no papel de um robô-criminoso prisioneiro, forçado a realizar eventos de gladiador para diversão dos seus captores humanos.
A nossa demo dá-lhe a possibilidade de jogar três dos muitos níveis.
No primeiro, Carver's Delight, corre por um mundo bizarro, esquivando-se a fogo de canhão, evitando obstáculos e derrotando o terrível andróide.
O segundo, Parklife, é ligeiramente mais sereno e o jogador tem de recolher determinados símbolos o mais depressa possível. Ground Zero é um desafio tipo duelo, em que precisa de correr o mais rápido que puder. No final de cada nível, recebe um código que confirma o tempo em que completou a demo.

■ Comandos

- ⊗ Saltar
- ◎ Atacar
- ⊡ Travar
- △ Bloquear
- ↑↓←→ Movimentar

■ Características adicionais

No jogo completo há mais de 70 níveis e seis personagens.

■ Mais informação

Corra já para o nosso teste na página 71.

Vib Ribbon

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Animação de música**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Da mente de Masaya Matsuura, o autor de PaRappa The Rapper e Um Jammer Lammy, chega-nos o igualmente louco Vib Ribbon. A sua forma simples mas surreal é pura e simplesmente inspiradora. O jogo coloca o utilizador no papel de Vibri, um coelho feito de um fio, que saltita alegremente por uma linha branca ao ritmo da música. Contudo, à medida que os obstáculos vão aparecendo, a sua tarefa é escolher o botão correcto, ou a combinação de botões correcta, para os ultrapassar. Se não conseguir conduzi-lo com sucesso, Vibri transforma-se numa pequena criatura, semelhante a uma minhoca com uma cabeça quadrada. A nossa demo permite-lhe ter uma ideia do que o espera no jogo completo, por isso, toca a saltitar.

■ Comandos

- ↓
- ⊗
- L1
- R1

■ Características adicionais

O jogo completo permite usar Vibri em conjunção com os seus próprios CDs de música. Quanto mais complexa for a melodia, tanto mais complexas as formas, por isso, aconselhamos vivamente que não escolha techno.

■ Mais informação

Consulte o Destaque na página 28.

CONTEÚDO DO CD

Grind Session

- EDITORA: **SCEE**
- GÉNERO: **Sim. de skateboard**
- PROGRAMA: **Vídeo**

Prepare-se para sacudir a poeira da sua prancha e afinar as suas rodas, pois a SCEE vai conduzi-lo numa viagem ao paraíso dos skateparks. Participe em competições Street e Tournament e realize truques fantásticos que farão o orgulho das capas de revistas da especialidade. Há oito arenas de estilo livre cheias de acção para que se possa divertir com cinco dos seus companheiros. E o que seria de qualquer jogo de skateboard que se preze sem os profissionais residentes? Grind Session apresenta uma equipa credível, incluindo John Cardiel, Ed Templeton, Cara-beth Burnside, Daewon Song e Willy Santos.

Tenchu 2

- EDITORA: **Activision**
- GÉNERO: **Acção/Aventura**
- PROGRAMA: **Vídeo**

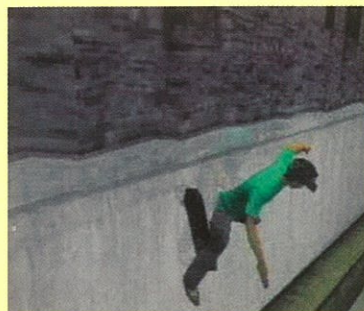
A espectacular fórmula Ninja da Activision foi trabalhada, afinada e, em geral, modificada para criar uma sequela de aspecto verdadeiramente assombroso, que continua a estar recheada de toda a acção de intrusão furtiva, resolução de puzzles, combate de ruas e jogabilidade viciante que fez do primeiro título um sucesso. Com a lista de movimentos de cada personagem fortemente influenciada por uma série de peritos em artes marciais, há aqui material suficiente para agradar tanto aos fãs de intrusão furtiva como aos de combate. Imagine só: um jogo que lhe permite correr em fatos de ninja, roubar aos mortos, e deitar as mãos a um conjunto de estrelas do género, tem de ser excelente.

Galerians

- EDITORA: **Crave**
- GÉNERO: **Terror**
- PROGRAMA: **Vídeo**

Este jogo de terror psicológico coloca-o no papel de um jovem chamado Rion, um sujeito algo invulgar que, subitamente, se vê possuidor de poderes telequinéticos e uma estranha capacidade de olhar mais fixamente do que a maior parte dos seus companheiros. O jogo segue as tentativas de Rion para fugir aos seus misteriosos raptores e assumir controlo dos seus excepcionais dotes mentais. Armado apenas com a sua mente, tem de resolver puzzles, derrotar guardas e manter-se vivo, procurando o medicamento que necessita para continuar mentalmente são. Sem esta poção vital, tudo está perdido e o mistério de Galerians poderá nunca ser desvendado.

Galeria de vídeo

VEJA OS VÍDEOS E FIQUE A SABER COMO SERÃO OS FUTUROS JOGOS PLAYSTATION.

Poderá ser este o jogo que irá pôr fim ao reinado de Tony Hawk's Skateboarding? O aspecto é realmente bom. Fique atento a uma demo jogável em breve.

Não é para os de coração fraco. Tenchu 2 deixa-o ficar impune praticando uma série de actividades criminosas.

O médico de Rion sabia que havia de estranho com ele quando este disse à recepcionista o que lhe iria ser receitado.

Vanishing Point

- EDITORA: **Acclaim**
- GÉNERO: **Simulador de condução**
- PROGRAMA: **Vídeo**

Este jogo de corridas estilo arcada é um festival de velocidade puro e simples. A sua jogabilidade super rápida e condução realista podem, potencialmente, torná-lo no próximo marco do género. Com mais de 30 automóveis licenciados para escolher, incluindo um BMW, um Lotus e, se preferir algo um pouco mais desafiante, um camião de bom tamanho, Vanishing Point parece preparar-se para rivalizar com os gigantes da condução. Seja qual for o seu veículo preferido, é melhor pôr o cinto e preparar-se para uma boa velocidade, porque a revista do próximo mês vai colocá-lo ao volante deste título numa enorme demo jogável.

Os gráficos podem ser suaves, mas prepare-se para safanões e tombos no que se refere à jogabilidade.

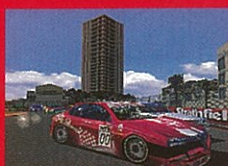
Titan AE

- EDITORA: **Fox Interactive**
- PROGRAMA: **Trailer do filme**

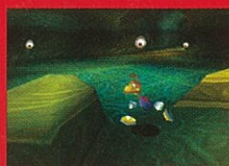
Aqui está a sua oportunidade de ficar a conhecer o próximo filme animado da Twentieth Century Fox – Titan AE. Mas que está isto a fazer no CD de demos? Aqueles que se têm mantido atentos às notícias, ou leram o Em Produção deste mês, sabem que este título em breve será lançado como jogo. Uma aventura e shoot 'em up na terceira pessoa, Titan AE não só terá o nome do filme, como também seguirá grande parte da história. A saída está prevista para o final do corrente ano.

Para descobrir por que é tão importante o anel, terá de ver o filme.

AS DEMOS DO PRÓXIMO MÊS

O ALINHAMENTO DO PRÓXIMO MÊS INCLUI:
O LAMACENTO **TOCA WORLD TOURING CARS**
O ATERRORIZANTE **IN COLD BLOOD**
O RASTEJANTE **SPIDER-MAN**
MAIS **RAYMAN 2, REVOLT 2, X-MEN MUTANT ACADEMY, INFESTATION, TERRACON**
E MUITO MAIS!

Toca World Touring Cars

IN COLD BLOOD

Spider-Man

Rayman 2

COMO USAR OS TRUQUES

Coloque um cartão de memória na sua PlayStation e introduza a demo. Seleccione Download no menu principal usando ⊗ e percorra os saves usando ↑ e ↓. Seleccione o save que pretende carregando em ⊗ e este será gravado no seu cartão de memória. Agora, é só usar estes truques nos jogos completos.

O Download permite-lhe obter os truques mais recentes. Basta copiá-los para o seu cartão de memória e pode jogar sem parar...

Colony Wars: Red Sun

A continuação do Download do mês passado. Agora já pode aceder às duas estações finais.

Fear Effect

A resolução do jogo está na palma da sua mão com este save, que lhe permite aceder ao disco final e à conclusão do jogo.

Gran Turismo

Equipe-se com os carros dos seus sonhos com este Download que lhe dá todas as licenças do jogo.

Devil Dice

Este truque dá-lhe acesso àquela missão final, que, de outra forma, se mostra tão fugidia.

NÃO PERCA A OPORTUNIDADE DE COMPLETAR A SUA COLECÇÃO!!!

ASSINE HOJE MESMO!

☐ **SIM**, QUERO RECEBER DURANTE SEIS MESES A REVISTA **OFICIAL PLAYSTATION** POR APENAS 5.400$

☐ **SIM**, DESEJO ADQUIRIR NÚMEROS ATRASADOS DA REVISTA **OFICIAL PLAYSTATION**

60 59 58 57 56 55 54 53 52 50 49 48 47 46 45 OUTROS-

CADA REVISTA 1.200$00; PORTES: 1 REVISTA = 285$00, 2-5 REVISTAS = 520$00

NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME: ____________________

MORADA: ____________________

CÓDIGO POSTAL: ____ - ____ LOCALIDADE: ____________________

TELEFONE: ____________________ DATA DE NASCIMENTO: ____________________

JUNTO ENVIO CHEQUE N.º / VALE POSTAL N: ____________________ NO VALOR DE: ____________________

ENVIE PARA RUA LAURA ALVES, 3 – 2745-152 QUELUZ

Manobras de Diversão!

numa busca interminável...

escapando às malhas da conspiração internacional.

para salvar a galáxia e a raça humana

mantendo a linha ... com a Barbie!

para cortar a meta em primeiro, custe o que custar!

Vem aí uma nova aventura de Sir. Dan Fortesque para jogares com a cabeça, o corpo e as mãos!

Vive no teu Mundo. Joga no Nosso.

Norteshopping
loja 522
4460 Matosinhos
tel : 93 LAZER 11
93 52937 11

Coimbrashopping
loja 127a
3000 Coimbra
tel : 93 LAZER 22
93 52937 22

Maiashopping
loja 216
4445 MAIA Aguas santas
tel : 93 LAZER 33
93 52937 33

- C. Comercial M.Bica
loja 59
2800 ALmada
tel : 21 276 1448

- C. Comercial Avenida
loja 2
2330 Entroncamento
tel : 249 716 322

Brevemente : Guimarãeshopping - Colombo

Lazermania

Tem tudo a ganhar !

COMPREM VENDAM TROQUEM

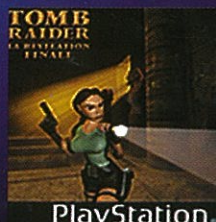
Milhares de jogos Novos ou de ocasião desde

30 a 70 % MAIS BARATO

Preços pequenos
mais de 20 títulos desde
2990 $

Platinum
mais de 50 títulos desde
4990 $

Novidades Agosto

Cartas à Unidade
desde
20 $

Enviamos à cobrança para todo o PAÍS

Tel: 93 52937 10